

iDibusi!

La revista de los jóvenes artistas

¡UN VERANO DE PELÍCULA!



FANTASIA
2000



DIGIMUNDO
TODO SOBRE DIGIMON

Estrenamos sección:
¡Aprende a dibujar cómics!



CHICKEN RUN
¡menudos POLLOS!

Y además...
→ Futurama
→ Ganadores concursos



TM & ©1999 DreamWorks L.L.C., Aardman. Chicken Run Limited and Pathe Image.

DE LOS CREADORES DE WALLACE & GROMIT

**EL 18 DE AGOSTO
¡SE VA A MONTAR
UN BUEN POLLO!**



FAFNIR 98

ESCANEO REALIZADO POR



CHICKEN RUN

Evasión en la Granja

DREAMWORKS PICTURES EN ASOCIACIÓN CON PATHÉ PRESENTA UNA PRODUCCIÓN AARDMAN "CHICKEN RUN"
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN CARLA SHELLEY MÚSICA JOHN POWELL Y HARRY GREGSON-WILLIAMS ARGUMENTO PETER LORD Y NICK PARK GUIÓN KAREY KIRKPATRICK
PRODUCTORES EJECUTIVOS JAKE EBERTS, JEFFREY KATZENBERG Y MICHAEL ROSE PRODUCIDA POR PETER LORD, DAVID SPROXTON Y NICK PARK
DIRIGIDA POR PETER LORD Y NICK PARK



www.chickenrun-evasionenlagranja.com

TM & © 2000 DREAMWORKS L.L.C., AARDMAN CHICKEN RUN LIMITED AND PATHÉ IMAGE

¡DIBUS!

¡DIBUS! N°5
Agosto 2000

Director: Óscar Valiente

Redactor Jefe y Coordinadora: Mary Molina

Diseño Gráfico: Samuel García y Jordi Pérez

Colaboradores: Daniel Agreda, DDT, Fénix Estudio, Ronei Sáez, Núria Peris, Francis Portela, David Ramírez, Isidro Sánchez, Juanjo Sarlo, Gustavo Culba, Daniel Torres, Tremendo Estudio, Bernardo Vergara, Enrique Vicente, Armando Vila, Abel Carrasco y Julio (fotografías reportaje JOSO).

Editor: NORMA Editorial, S. A.

Gerente: Rafael Martínez

Director General: Óscar Valiente

Director Financiero: Vicente Campos

Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez

Director Comercial: Ramon Comas

Editor: Armand Zorua

Representación de Ayres: Lesusa Iglesias

Jefe de Producción: María Martí

Coordinación de Producción: Flor Castellanos

Ayudante de Producción: Valentín Chesa

Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Martín Garcés y José Fernández

Contabilidad: Rosa Gervira y Raúl Coll

Dpto. Comercial: Ana Notario, M. del Mar Rodríguez, David Martín y Jordi Burgués

Venta por correo: Montserrat Magrinyà

Distribución: Xavi Domènech, José Macías, Dares Huertas, Pablo Hernández, José María Giló Gómez

Presencia y Circulación: Josefina Blaya

Redacción:
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona.
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31
dibus@norma-ed.es

Publicidad:
Srla. Mayte Expósito
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona.
Tel.: 93 303 68 35. Fax: 93 303 68 31
exposito@norma-ed.es

Imprime:
Litografía ROSÉS

Distribuye:
Hobby Press (Tel.: 91 654 81 99)

ISSN:
1576-222-X

Depósito legal:
B-12125-2000

¡DIBUS! no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso de edición. ¡DIBUS! © 2000 NORMA Editorial. Las imágenes son propiedad de sus respectivos propietarios, y han sido utilizadas con fines informativos. Las obras gráficas son © de sus respectivos autores o propietarios.

NORMA
Editorial

www.norma-ed.es

Bienvenido

¡Hola, dibucolegas! ¿Cómo va el calor? ¿Y las vacaciones? ¡Supongo que de maravilla! Con todos estos días sin calor, ¡Dibus! en las manos no tenéis excusa para no poneros a dibujar a porfallo. Este mes, en portada, tenemos **FANTASIA 2000** de Disney, la última producción de la fábrica de clásicos americana y **CHICKEN RUN**, un auténtico bombazo para el verano; en este número de ¡Dibus! os presentamos a sus protagonistas. **FANTASÍA 2000** es como un sueño hecho realidad, tanto para sus creadores como para los espectadores; es, sin duda, una de las películas más esperadas junto con **Titan A.E.** de la Fox. Además, tenemos nuestras habituales secciones de dibujo (ojead el **Cópialo**, este mes dibujado por el mismísimo **Miguelanxo Prado**), que sabemos por vuestras cartas que os gustan un montón. Estamos de estreno, ya que empezamos con el **Curso de Cómic**. ¡Echadle un vistazo! Otra novedad importante en ¡Dibus! es la esperadísima sección dedicada a **DIGIMON** que tanto nos pedíais; la hemos titulado **Digimundo** y esperamos que os guste; esta sección irá creciendo mes a mes con vuestros comentarios, sugerencias y... ¡por supuesto! vuestros dibujos. La tercera sección nueva es la de **Game Boy**. Muchos sois los que le dais a la portátil de Nintendo, así que si queréis trucos y novedades no os podéis saltar esta sección de la revista. Ya sabéis, refrescaos con ¡Dibus!, vuestra revista, repleta de artículos, concursos y regalos. ¡A leer y a dibujar!



SUMARIO:

1	EDITORIAL Y SUMARIO	44	DIBUESCAPARATE
2	CÓMIC	46	ZONA POKÉMON
3	EL NOTICIERO	50	DIBUTALIER
4	EL MANDO	52	REPORTAJE: DAVID EL GNOMO
10	DIBÚJALO	54	LA OTRA CARA
14	LOS PERSONAJES DEL MES: TOM Y JERRY	55	¡DALE A LA GAME BOY!
18	REPORTAJE: ESPECIAL DISNEY	56	¡APRENDE A DIBUJAR... ¡CÓMIC!
24	CÓPIALO PRÁCTICO: MEN IN BLACK	58	ENTREVISTA: MAX
28	REPORTAJE: CHICKEN RUN	62	DIGIMUNDO, LLEGA EL MUNDO DIGITAL
30	SUPERCONCURSO DISNEY CHANNEL	64	CÓMO CREAR UN PERSONAJE
32	JÓVENES DIBUJANTES	68	¡DALE VIDA A TUS CÓMIC CON FLASH!
34	REPORTAJE: QUIÉN ES QUIÉN EN FUTURAMA	70	PASATIEMPOS
36	ANÍMALO	72	CLUB DIBUS
38	TERRITORIO FOX KIDS	73	AVANCE/SOLUCIONES
42	COLORÉALO		

los cómic de

iDibus!

8 LA PANDILLA DE DIBU

José Miguel Álvarez

Dibu está de vacaciones y le hemos sorprendido. ¡Piu ha decidido apuntarse también y...

KID PAD

Midam

Kid Pad es un experto en videojuegos y uno de sus compañeros le pide consejos para pasarse unas pantallas. Pero Kid es muy especial dando explicaciones.

16



9 MINIMONSTERS

David Ramírez

Sigue el accidentado viaje en escoba de Victor Von Piro y las brujas. ¿Cómo será el aterrizaje final?



26 ZOÉ EN EL PAÍS DE LAS NADAS

Ágreda y Vergara

Zoé necesita una casa y un decidido duende que se almenta de piedras se ha propuesto construirla.



37

SNOOPY Y CARLITOS

Charles Schulz

Snoopy nos demuestra sus habilidades una vez más. En esta ocasión, realizando un divertido teatro de marionetas.

40

LOS ZORRILLOS

Deth y Corcal

Alguien se está entreteniéndolo en un momento a los animales de la selva. ¿Además, a quién ha podido ser?



41

TOM

Daniel Torres

¿Qué puede ocurrir cuando un dinosaurio quiere ducharse y no hay ni un sólo nubarrón en el cielo? ¡De todo!



MELUSINA

67

Clarke y Gilson

Hoy llega un invitado muy especial y Melusina será la encargada de atenderle. ¡Qué rara es la familia a veces!



GARFIELD

Jim Davis

Los restaurantes no siempre son lo que parecen, y si no, que se lo digan a Garfield. ¿Te apetece un Unguah?

69



WILFREDO EL CABALLERO

Dario Admeti

A este aguerrido caballero le resulta muy difícil abandonar su trabajo. Wilfredo, hombre, ¡que estamos de vacaciones!



80

CALVIN Y HOBES

Bill Watterson

Un valeroso héroe cruza las planuras en solitario... pero el miedo no se apoderará de él.



COSMO

Daniel Torres

Cosmo y sus compañeros deciden probar una de sus misiones, pero no todos tienen la misma suerte...

78

¿Quieres llevarte a ¡Dibus! de vacaciones? Contesta a nuestra encuesta y podrás conseguir una de las 10 camisetas de ¡Dibus! que sorteamos. ¿A qué esperas para escribirnos?



[[El Noticiero]]

CARTOON NETWORK ESTARÁ EN EL VI FESTIVAL INTERNACIONAL DE BENICASSIM

Del 1 al 7 de agosto se celebrará un importantísimo festival de música en Benicassim, uno de los más importantes dentro y fuera de nuestro país. Este festival, además de estar dedicado a la música también dedica una parte importante a la animación. Asistirán grupos como **Oasis** y **Primal Scream**, entre otros muchos. **Cartoon Network** estará presente en este festival, representando el mundillo de los dibujos animados. Los personajes del canal animarán los conciertos y, entre actuación y actuación, se proyectarán entretenidísimos audiovisuales. ¡Otra curiosidad de este festival son los autobuses! Éstos estarán decorados con los personajes de las series.

• • ¡LOS PÓSTERS : VINETAS DESDE 0 Y LAS POSTALES : ATLÁNTICO DIGIMON, YA A LA : SALÓN DEL CÓMIC DE VENTA! : A CORUÑA

Si, como lo lees, a finales de julio se ponen a la venta 6 modelos súper chulos de pósters de **Digimon**. Ahora puedes tener a **Tai, Matt, Agumon** y a los demás protagonistas de la serie colgados en la pared de tu habitación. ¡Increíble! Imagínate lo que es despertarse cada día como si estuvieras en el **Digimundo**... También tienes a tu disposición un magnífico set de 10 postales que no puedes dejar escapar. ¡A por ellas!

¡Atención, dibucolegas! los que os podáis pasar por entre el 14 y el 20 de agosto podréis asistir a un salón del cómic en toda regla. Allí podréis conocer a autores tan conocidos como **Daniel Torres** o **José Luis Ágreda**. ¿A que os suenan los dos? ¡Pues claro! Les habéis visto en **¡Dibux!** Si queréis que os hagan algún dibujo o que os firmen algún ejemplar de uno de sus cómics, ya lo sabéis... Y eso no es todo, habrá exposiciones de éstos y más autores como **Sergio Toppi** o nuestro gallego **Miguelanxo Prado**. ¡Tenéis el salón en:

Palacio Municipal de Exposiciones
"Alfonso"
Jardines de Méndez Núñez s/n
A Coruña



El mando

...para que no te pierdas ni una serie

Las noches de BATMAN

Cartoon Network

Este canal tiene reservada una sorpresa a todos sus incondicionales. Los días 22 y 23 de julio, **Batman** viene a tu encuentro en dos especiales con los mejores capítulos de la serie. Más de cuatro horas con tu héroe preferido, el hombre murciélago que hace justicia en Gotham City.

FUTURAMA

Antena 3

¿Creías haberlo visto todo en ciencia ficción? **Fry** también lo creía hasta que despertó en el Año Nuevo de 2999 después de haber estado congelado por accidente durante 1000 años. Junto a la hermosa **Leela** y el robot **Fender** viajan en una nave trabajando como repartidores espaciales.



POKÉMON

La bruja

aburrida

Tele 5 y Fox Kids

Acompaña a **Ash** en su aventura y disfruta de la compañía de **Misty**, **Brock**, **Pikachu**, **Charmander** y **Bulbasaur**... también tienes a **Onix**, **Butterfly**, **Squirtle** y **Starmie**. Sin duda son los mejores compañeros para el verano.

Fox Kids

Esta divertida bruja tiene por fin su propia serie. En ella, la podremos ver incluso de niña y, por increíble que os parezca, entonces ya llevará el gorro, el pañuelo y la gafas que la caracterizan.



#07 Squirtle

Chapuzón de Verano

Nickelodeon

¡Los protagonistas de las series de **Nickelodeon** se mojan! ¡Al agua patos! Con el calor que hace todos se van al agua. **Ren y Stimpy**, **Los Rugrats**, **Bob Esponja**, **Rocko**, **Catdog**, **Los Castores Cascarrabias** y **Pete y Pete** no van a perdonar el calor de ninguna manera. ¡Refrescate con ellos desde el 24 al 28 de julio!

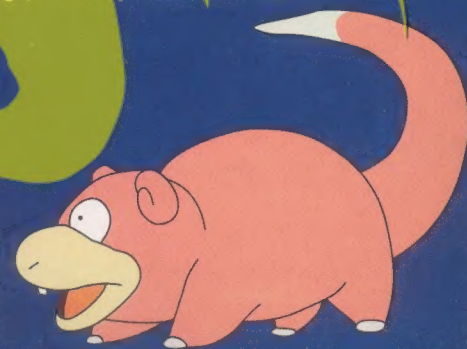


Las especies POKÉMON

Fox Kids

Este es un programa especial que puedes ver los fines de semana. **Fox Kids** ha seleccionado las mejores capítulos de la serie para que tengas la oportunidad de conocer absolutamente a todos los **Pokémon**: de Agua, Eléctrico, de Hielo, de Hierba, de Peleas, de Veneno, de Tierra, Volar, de Roca, Psíquico, Fantasma, de Fuego, Insecto y Pokémon-Dragón.

#79 Slowpoke



LOS CLÁSICOS MÁS ENTRAÑABLES DE CARTOON NETWORK

Cartoon Network

Seguro que recuerdas a **Scooby Doo** y a **Los Picapietra**. Podrás pasarlo bien con ellos en dos programas especiales de lo más divertido. Uno es **Las tardes de Scooby Doo**, donde la pandilla sigue descubriendo misterios junto al gran danés más famoso de la pequeña pantalla. El otro es **El rincón de los picapietra**, el lugar en el que retrocederás a la Edad de Piedra pero sin perder lujos como el teléfono o la televisión. En el mismo bloque de programación tienes **La hora de los Looney Tunes** y **La hora de Tom y Jerry**.



El joven HÉRCULES

TVE1 y Disney Channel

Sigue las aventuras del joven héroe griego, el hijo de **Zeus** que, con su fuerza descomunal, ayuda a los humanos en sus problemas. Pero este **Hércules** todavía tiene muchos pájaros en la cabeza y en cada capítulo aprenderá algo nuevo, tanto de sus parientes más cercanos, los dioses, como de los hombres.

ESTRENO DE CINE

TITAN A.E.

El estreno de esta esperada película ya tiene fecha. El 20 de agosto llegará a nuestros cines esta producción que nos sitúa en un mundo lejano, dominado por los monstruos extraterrestres.

Ha ocurrido lo que parecía imposible: después de una inevitable explosión, la Tierra ha desaparecido y los seres humanos se quedan sin hogar. Pero unos pocos han conseguido escapar a su fatal destino y se convierten en fugitivos

o refugiados en algunas naves. **Young Cale** ha crecido sin padres y a sus 15 años ya es un líder rebelde; la única experiencia que tiene es una promesa, un sueño que sería la solución para derrotar a los **Drej**, y se trata de un anillo que le dejó su padre. Este anillo contiene, supuestamente, un mapa con la ruta que lleva hacia la **Titan**, una nave interestelar con una tecnología que permitiría a **Young** y a los demás rebeldes enfrentarse a los **Drej**. ¿Conseguirán encontrar la mítica **Titan**?



El Mando

DIGIMON

La 2

La situación cada vez está más tensa en el **Digimundo** y nuestros amigos tienen que superar pruebas cada vez más difíciles. No te pierdas su serie y dale ánimos desde tu sillón.



POKÉMON MANIA

Tele 5

Se trata de un nuevo programa que se emite desde el 17 de julio presentado por **Aarón Guerrero** y **Alicia Rozas**. Este lugar de encuentro para los numerosos fans de **POKÉMON** ofrecerá juegos como la **Lucha de Pokémon** y pruebas para **Pokéadictos**. No puedes dejar escapar este programa. ¡Hazte con él!



Saludos amigos

Disney Channel

Donald es un atolondrado turista en el lago **Titicaca**, **Goofy** es un valiente chocho que vive en la **Pampa** y el **Rio de Janeiro**, el simpático loro **José Carioca** nos enseña cómo se baila la **samba** mientras nos muestra **Brasil**. Estos tres singulares personajes se encontrarán para hacer un recorrido espectacular por **Latinoamérica** que no te puedes perder. Podrás ver esta estupenda película en **Disney Channel** el día 29 de julio.



LAMU

Canal 33

Dentro del programa **3XL.net**, vuelve a las pantallas la extraterrestre más traviesa del universo. Y si no, que se lo pregunten a **Afaru Moroboshi**, la víctima habitual de este terremoto de chico.



Las otras SERIES

La 2

- Polly Ana
- Doraemon
- Kangoo

Tele 5

- Inspector Gadget

TVE1

- Phantom

Canal 4

- El Zorro

Canal 5

- Dick Tracy
- Los tres mosqueteros

Fox Kids

- Eek el gato

Cartoon Network

- Vaca y Pollo

Disney Channel

- Timón y Pumba

Nickelodeon

- Rugrats

Canal 33

- Quées detingui



Los Rugrats



¡Ya están aquí los POSTERS y POSTALES oficiales!

6 modelos diferentes



Carpeta con 10 postales

A la venta en agosto

Si no los encuentras en tu punto de venta habitual, llámanos al Tel. 902 120 144.

NORMA
Editorial

www.norma-ed.es



MINI MONSTERS

Guión y Dibujo: David Rami

Colores: [illegible]

[illegible]

¡YA!

¡PUF!

¡UNOS MINUTOS
BARRER Y YA
TE HAS CANSADO?

¡DEBERÍAS
HACER
EJERCICIO!

¡EN
MARCHA!

BROOM

FU

FLOP

WAS

WASH

NAN

WAS

¡NO CASO
ROVECHA
RA HACER
GIMNASIA!

¡QUÉ
ADORABLE!

ALGUNA... VA A
MORIR...

Y MUCHO...

Origen

Todos los superhéroes tienen una historia que explica cómo consiguieron sus poderes. Nosotros también tenemos que buscar un origen al nuestro.

Mr. Sira ha oído que Superleona necesita un traje para luchar. ¿Podrías dibujarle uno de acuerdo con el animal que

CÓN
TRABAJO
TODOS PODRÍAN
CONSEGUIRLO

OBSERVA
LOS 3 TIPOS DE
ORÍGENES MÁS
USADOS

VALE
LA
PENSA

Es un humano
sin superpoderes
pero a base de
entrenamiento y
estudio, ha
llegado a ser
superior al resto
de los mortales

ME PICO UNA
MOSCA RADIATIVA
Y TENGO UN
MOSQUEO...

No es humano.
Viene de otro
planeta. Suele
ser más poderoso
que los otros.
Puede volar.

EL EXPERIMENTO

Quier cualquier cosa que encuentres
en casa. Utilízate como un superhéroe.
No olvides devolverlo
todo a su sitio.

¿ALGUIEN
HA VISTO
EL
WANTER?

Era humano pero tras un
experimento científico se
volvió superpoderoso.
Algunos pueden volar.

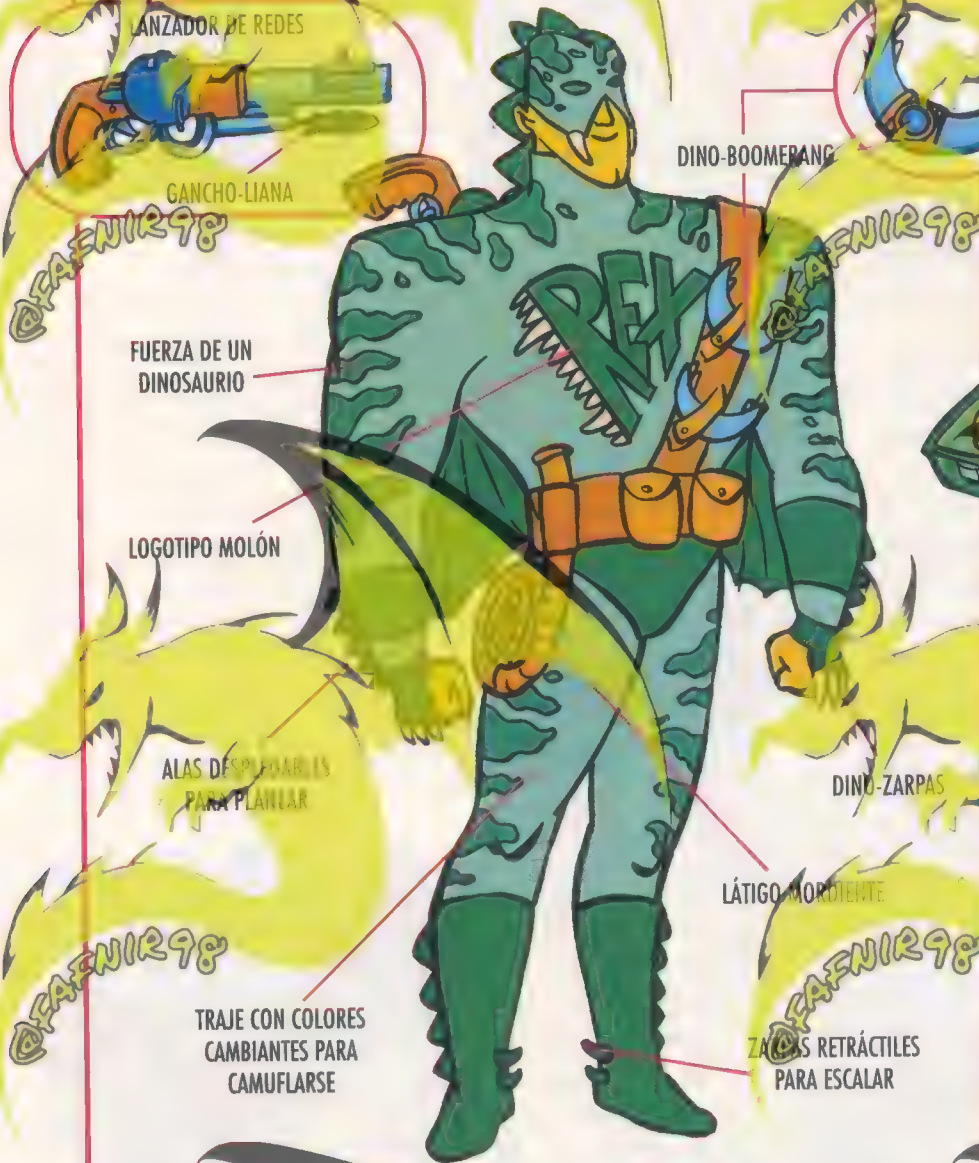
SI DE MI SUPERHERO AMIGO
BARTOLOMÉ SE
LE HA CAÍDO EL
TRUQUE... ¿TÚ QUE
LE PASARÍA A UN
OTRO?

NO, SÓLO EXISTE
UNA. LLEVO MÁS DE
15 AÑOS CON ÉL.

15
AÑOS.
UHHH...

¡15.000
CÓPIAS!

Todos los superhéroes poseen poderes y armas muy especiales con las que luchar contra el mal. Observa nuestro ejemplo.



Recuerda que por muy poderosos que sean, todos los superhéroes tienen un punto débil que les hace vulnerables.

SOY SUPERNIÑO Y MI PUNTO DÉBIL ES EL COLEGIO.

...ME QUITA TODA LA ENERGÍA



REX, el Hombre Dinosaurio



¡Para Teresa, nuestra superheroína!

Pasa el rato con el pato Torcuato



EL ENIGMA

Superbombón

Superbombón, la superheroína más guapa, estaba indignada.

Resulta que en la última convención de superhéroes alguien le había pellizcado el culete y quería que yo descubriera al culpable.

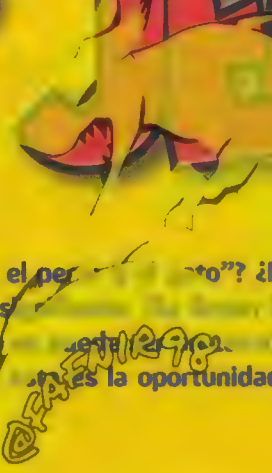
Analicé su traje pero, sorprendentemente, no encontré ninguna huella. Así que interrogué a los tres superhéroes que estaban a su espalda cuando ocurrió.

Estaba Superchicle, un tipo con las manos muy, muy largas; Supervejete, un veterano ya retirado; y por último, Superpayaso, un tipo un poco chalado.

La cosa estaba complicada, pero si observas el dibujo sabrás quién fue.



TOM Y JERRY



¿Sabéis o no alguna vez el dicho “se llevan como el perro y el gato”? ¿Pues sólo tenéis que ver a los protagonistas de Tom y Jerry para descubrir su significado. El gato sigue su instinto de supervivencia, y el ratón el de supervivencia. Pero Jerry es tan inocentón como Tom, y es un ratón muy espabilado como Jerry. Si ya les conocéis, ¡es la oportunidad ideal para saber más sobre ellos y sí!

por Juan Hernández

LOS CREADORES Y LA SERIE

Tom y Jerry son los protagonistas de una de las series de animación más famosas del mundo. Los animadores de esta serie, que comenzó en 1940, fueron William Hanna y Joseph Barbera. Durante ese tiempo, Tom y Jerry recibieron cinco premios de la Academia y un récord de más de 115 millones de espectadores.

Después del éxito de la 1ª serie se produjeron dos más, la 2ª (1961-1962), que tenía 13 episodios, y una 3ª, que iba desde 1963 a 1967. Todavía se produjo otra serie en los años 1975 hasta 1977, donde Tom y Jerry eran grandes amigos y vivían una aventura en cada capítulo. Aunque estos capítulos ya no estaban dirigidos por Hanna y Barbera, continuó pasando bien a los niños y adultos de

LOS PROTAGONISTAS

TOM Este gato tiene sus instintos felinos un poco amontonados al ser un gato casero. Su objetivo es atrapar a Jerry, el ratón que, con sus trucos, siempre consigue escapar de sus trampas. Tom es el diminutivo de Thomas, o sea, de Tomás. Lo que más le gusta es salir a cazar y tener contentos a sus dueños, aunque su tarea más difícil es la de “eliminar a dicho ratón de la casa”. Tom es un gato inteligente y es fácil tomarlo por el pelo en muchas ocasiones.

La palabra imposible no está en el vocabulario de este gato. Jerry muestra muchas ideas para escapar y además dejar en ridículo a su perseguidor. Jerry madriguera y siempre le salva de los zarpaos de Tom. Después de verle en unos cuantos capítulos, os daréis cuenta de que es el niño de SOLO EN CASA.



LAS NOVIAS DE TOM

Casanova. En su lugar, de perseguir a Jerry se dedica a "cazar" a la hermosa gata **Tigres** (aunque casi siempre sin éxito, claro).

LOS PADRIENTES DE JERRY

Aparecen en algunos capítulos y Tom no puede con ellos, ya que son ratones muy duros de meter. Uno es el primo "Músculos" y el otro es un pequeño rancho bastante feo.

SUS COMPAÑEROS

MAMI: Es una enorme mujer que se encarga de las tareas de la casa donde viven los niños de Tom. Nunca se le ve la cara y cuando aparece siempre es para regañar al sufrido gato.

SPIKE: Es el terror de Tom. Jerry siempre se las ingenia para ponerle encima del gato y salir airoso de cualquier situación. Este enorme bulldog tiene un carácter feroz porque cree que molesta a Jerry y por eso siempre que puede.

NIBBLES: Es el invitado especial de algunos capítulos. Es un ratón un poco más pequeño que Jerry y con un carácter muy fuerte.

BUTCH: Es un gato con muy malas pulgas y es el rival de Tom. Necesita ser mejor que él en todo. Además también intenta tener todo lo que desea Tom, incluso atrapar a Jerry.

DUCKING: Este inocente patito es una víctima perfecta para Tom. Jerry deberá aprovechar todos los apuros en los que se encuentre. Nunca mejor dicho, "le saca siempre las uñas del fuego".

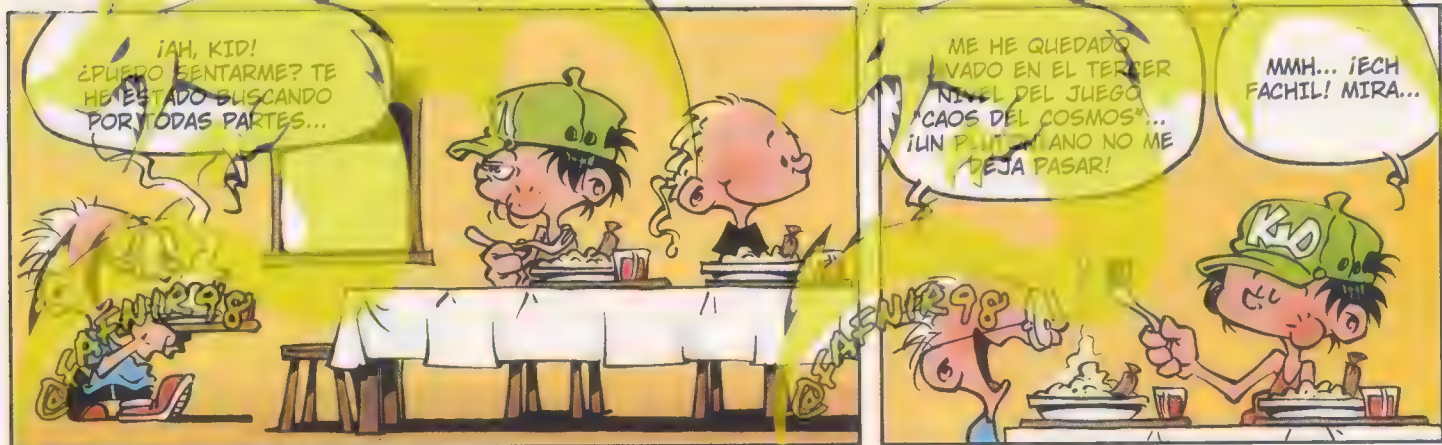
¡DIBUS! Tom y Jerry

En el próximo número de **¡Dibús!** os espera una sorpresa muy emocionante con Tom y Jerry. El gato y el ratón se enfrentarán a duras pruebas y tú ayudarás a Jerry a superarlas. ¿Recordas la última vez que los vimos en la televisión? ¿Los conocías, a ellos y a sus amigos? ¿Podrías ser tus nuevos amigos? En la pequeña pantalla y también en **¡Dibús!**

¡NO SÓLO EN LA TV!

boy.
llaveros, gorras, pins...
recopilado en todos los soportes
video, el láserdisc o el DVD.

KID



Con amigos como éstos nunca perderás el sentido del HUMOR...

BROKEN SKY

Dragones, magos, guerreros... Aventuras fantásticas en un mundo lleno de peligros.

Por Chris Wooding.
Número 7 ya a la venta.



LA MAZMORRA 2: EL REY DE LA PELEA

Sigue la aventura de los héroes de la mazmorra en esta segunda entrega. Una historia emocionante y segura.

Por J. R. y Trondheim.
Número 7 ya a la venta.



LA TARTA DE LOS PITUFOS

Vive la primera gran aventura de los Pitufos con esta historia llena de emociones y buen humor.

Por Maurice Sendak.

LUPO ALBERTO EL GRANDE

Los divertidos personajes de la serie McManis regresan con las historias más locas y divertidas.

Por Silver. Número 7 ya a la venta.

Garfield



GARFIELD 41

El gato más famoso y divertido del mundo. Una historia llena de humor y emoción.



SNOOPY Y CARLITOS 33

La tira de prensa más famosa tiene más fuerza y buen humor que nunca en su 50 aniversario.

NORMA
Editorial

Si no los encuentras en tu punto de venta habitual,
llámanos al Tel. 909 129 144.

FANTASIA

2000

¿Os gusta Mickey Mouse? ¿El Pato Donald? Pues si queréis volver a verles juntos no os perdáis **Fantasia 2000**. Disney nos sorprende con una desfilada de pequeñas historias de dibujos animados con principio y final, combinando la animación más espectacular con una música de ensueño.

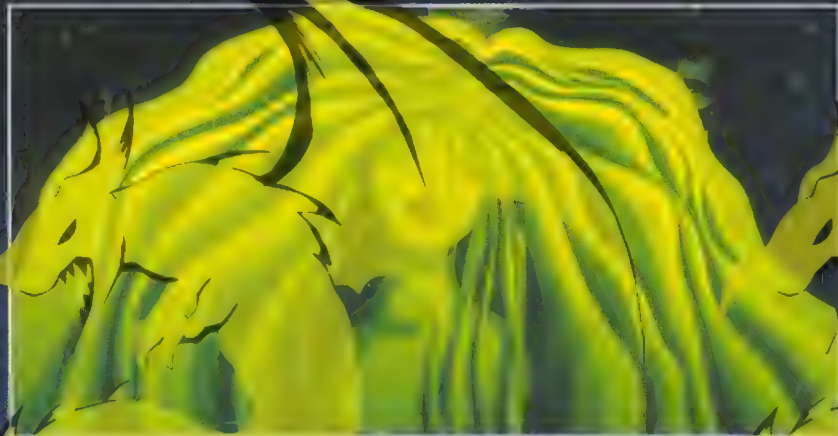
Por: Armando Vila

FANTASIA es un proyecto surgido de la imaginación del mismísimo creador de sueños, del propio Walt Disney. Su idea era reunir a un grupo de los mejores animadores de su época, los profesionales que habían creado algunas de las películas inolvidables como BLANCANIEVES y PINOCHO y darles libertad creativa para hacer una película sin diálogos, una "película-concierto" en la que las imágenes se movieran en un sentido visual a piezas de música clásica compuestas por los propios equipos de animadores.

El resultado de una idea tan atrevida fue magnífico y en 1940 se estrenó en todos los cines de Estados Unidos FANTASIA. Pero el sueño de Walt no acabó allí: del simple estreno de un largometraje se pasó a que FANTASIA fuera una película que se re-

trenara cada año con nuevos segmentos de animación, en una evolución constante que mostraría a todo el mundo las posibilidades que se fueran realizando en el campo de la animación. Ese sueño se vio truncado por la frías corrientes del mundo que obligó a Disney a abandonar la idea.

Para la ocasión se volvió a pensar en FANTASIA, y poco a poco se fue reconstruyendo en roles más clásicos, respetando el espíritu original como por la crítica. Ese respeto y ese cariño por la idea original de reestrenar FANTASIA con nuevas secuencias. Y fue Roy E. Disney, el propio sobrino de Walt, el que tomó el relevo y puso en marcha la maquinaria para hacer realidad los sueños en realidad. Y de todos se trataba, ya que Roy E. Disney ya ima-

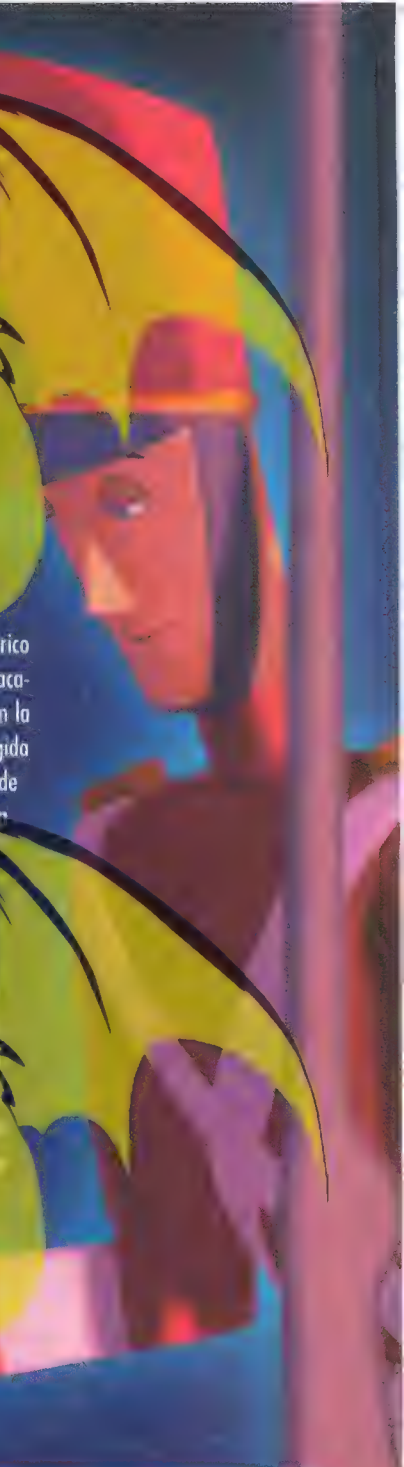


En las nuevas escenas para **FANTASIA** nada menos que a la edad de 2 años. Su padre, **Roy O. Disney**, le contaba cómo su tío **Walt** creaba nuevas historias para **FANTASIA**, y la imaginación del niño creó mentalmente sus propios cortometrajes y sus propios trocitos de **FANTASIA**. A mediados de los años ochenta, **Roy E. Disney** decidió que ya era el momento de compartir esos sueños con alguien, y le explicó a **Michael Eisner**, el director de la compañía, lo que tenía en mente. El proyecto se aprobó, y desde que empezó a producirse han sido nueve años de duro trabajo hasta este significativo año 2000, el año del regreso de **FANTASIA**.

FANTASIA 2000 recupera el espíritu original y la originalidad, pero también incorpora nuevas tecnologías y cuenta con algunos de los mejores animadores del mundo. Todos estos objetivos se han cumplido, y **FANTASIA 2000** cubre las expectativas que se habían puesto en ella con un sobresaliente. Para varios de los segmentos de la película se ha utilizado la última tecnología informática, el sonido ha sido grabado en Dolby Digital, lo que da la sensación de estar escuchando a aquellos personajes. Y, por si todo esto no fuera suficiente, **FANTASIA 2000** es el primer largometraje de difusión

comercial que se estrena en una sala **IMAX**, un hecho histórico que, sin duda, revolucionará nuestro modo de ver cine. Para acabar de redondear el espectáculo, **FANTASIA 2000** cuenta con la colaboración de la **Orquesta Sinfónica de Chicago** dirigida por el maestro **James Levine**, que no se limitó a ocuparse de la dirección musical y aportó muchas ideas para la concepción general de la película.

En **FANTASIA 2000** también hay intermedios entre los diferentes fragmentos de animación, como en la película original, y estas pausas sirven para que actores muy conocidos de Hollywood hagan de presentadores. **Steve Martin**, **Frank Perlman**, **Bette Midler**, **Gregory Hines**, **James Earl Jones**, **Penn & Teller** y **Boyz n the City** son los encargados de introducirnos en el particular mundo que supone cada nueva historia. Y claro, también aparece **Mickey Mouse**, que presenta a su querido compañero de aventuras, el igualmente famoso **Pato Donald**, en su propio cortometraje.





Walt Disney

el cronista de los años

Walt Disney es un personaje que ha marcado la historia de la animación y el cine. Su legado es inmenso, y su influencia se hace sentir en todos los rincones del planeta. Para llevar a cabo sus sueños, Walt Disney colaboró con músicos de la talla de **Frederic Chopin**, **Pyotr Ilyich Tchaikovsky** y **Ludwig van Beethoven**. También es conocida su colaboración con **Debussy** y **Stravinsky**. También es conocida su colaboración con **Debussy** y **Stravinsky**. También es conocida su colaboración con **Debussy** y **Stravinsky**.

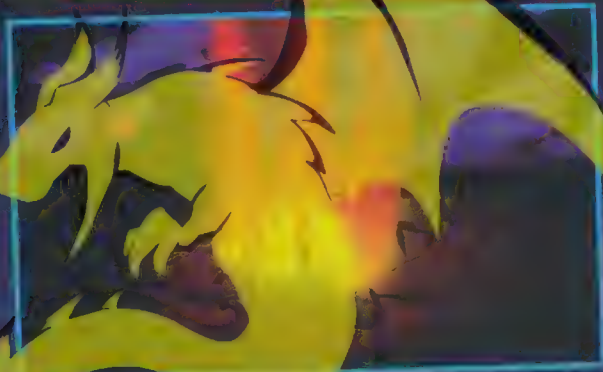
Walt Disney se convirtió con los años en una verdadera figura popular y en un personaje conocido en todos los rincones del planeta gracias a sus películas y series de dibujos animados, a sus parques de atracciones y las películas de animación.

El legado de **Walt Disney** ha trascendido la barrera del nombre propio y ya es todo un símbolo de diversión y de valores positivos.



1 SINFONÍA Nº 5 DE LUDWIG VAN BEETHOVEN

Dirigida por Tiziana Monti



Puede que "Sinfonía n.º 5" no os diga nada, pero si pensáis en ¡Da Da Da Da! seguramente caéis en la cuenta de la música que acompaña a este segmento. Se trata de un corto muy artístico en el que los protagonistas son las formas y los colores. Unas formas geométricas, parecidas a unas mariposas, muy coloristas, vuelan libremente por unos paisajes llenos de luz y color y deben enfrentarse a unas formas oscuras que quieren acabar con la luz de su mundo.

2 PINOS DE ROMA DE OTTO DI TRESA MI

Dirigida por Fionnuala Barry



Si os gustan las ballenas, éste es vuestro fragmento. Está realizado mezclando varios tipos de animación, de lo más clásico a la última en infografía, y cuenta las aventuras de un pequeño ballenato que aprende a volar (las ballenas vuelan en este fragmento) y de su familia de ballenas.

3 RHAPSODY IN BLUE DE GEORGE GERSHWIN

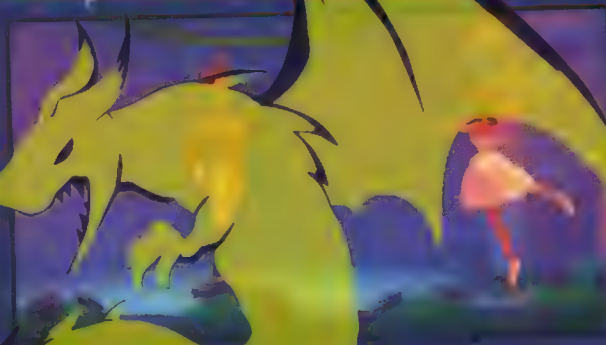
Dirigida por Eric Goldberg



Fragmento muy divertido en el que seguimos de cerca a varios neoyorquinos y sus aventuras y aventuras personales. Al final, la vida de todos se cruzará y cambiará irremediablemente. Este corto está dirigido por Eric Goldberg, el animador que se ocupó de dar vida al genio de Aladdin, toda una garantía de diversión.

4 CONCIERTO PARA PIANO Nº 2, ALLEGRO, OPUS 102 DE DMITRI SHOSTAKOVICH

Dirigida por Fionnuala Barry



No conocéis el mundo de Chritian Andersen, EL SOLDADITO DE PLOMO? Pues para que os lo enseñéis aquí os ofrecemos una versión Disney con animación por ordenador incluida, y para los que no lo conocéis ésta es vuestra oportunidad de descubrirlo. Como en PINOS DE ROMA, el corto mezcla el ordenador con animación clásica y fondos pictóricos.

Lo que hay detrás de la magia

Para todos los que a los años esta película les ha gustado, una película es una obra de arte, una obra de arte es una obra de arte, una obra de arte es una obra de arte. Son bocetos que ayudan a crear la película, pero para muchos son tanto o más importantes que la película misma. Por suerte, muchos de estos dibujos están al alcance de unos pocos privilegiados, ya que se recopilan en libros que recopilan todo el proceso de producción. Pueden encontrar en nuestro país.



5 EL CARNAVAL DE LOS ANIMALES DE CAMILLE SAINT-SAËNS

Dirigida por Eric Goldberg



@FAFNIR98

El segundo segmento dirigido por Eric Goldberg, y este es todavía más divertido que el primero. Nuestro protagonista es un flamenco juguetón al que le encantan los yo-yos. Su problema es que sus compañeros flamencos no comparten su pasión por tan diabólico instrumento e intentan convencerle de que lo deje... sin mucho éxito.

7 POMPA Y CIRCUNSTANCIA, MARCHAS 1,2,4 Y 4 DE SIR EDWARD ELGAR

Dirigida por Tommie Alameda



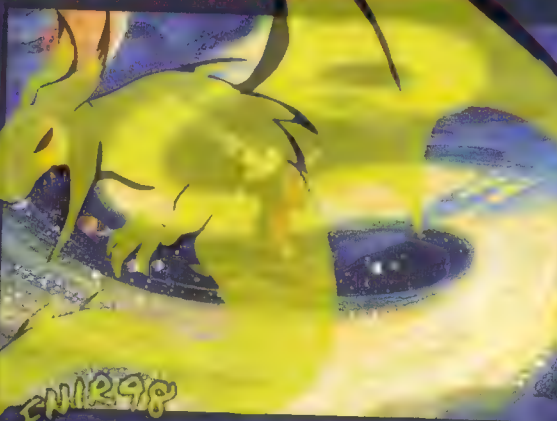
Donald llevaba muchos años algo mosqueado por no haber podido participar en la primera FANTASIA. Ahora se justifica, y Donald es el protagonista absoluto... bueno, él y una gran cantidad de todos los especies de la tierra. Si lo habéis adivinado, se trata de una versión animada de la bíblica historia de Noé, con arco y todo, en la que Donald hace de ayudante de Noé, el primo miembro de Greenpeace. Evidentemente, con Donald de prota, la historia es en clave de humor.

@FAFNIR98

@FAFNIR98

6 EL APRENDIZ DE BRUJO DE PIERRE DUKAS

Dirigida por Jacques Dacq

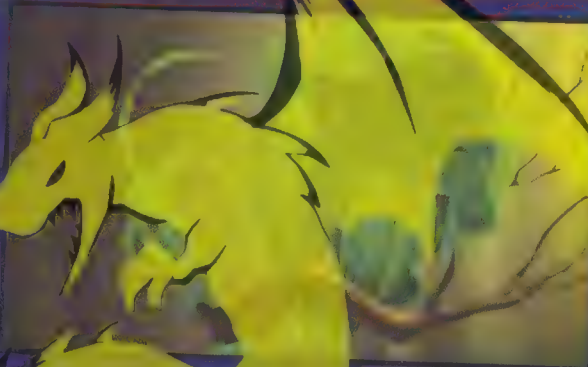


@FAFNIR98

Es el único segmento que se mantiene de la película original. Ya sabéis, Mickey intentando emular a su maestro, un brujo muy poderoso, y lo lio de mala manera. Para el aprendiz de brujo no pasan los años, y en pleno año 2000 sigue siendo un corto precioso y digno de admiración.

8 SUITE PÁJARO DE FUEGO, VERSION DE 1919 DE IGOR STRAVINSKY

Dirigida por Paul y Catherine Garcia



@FAFNIR98

@FAFNIR98

Es el único que cierra la película, y es otro de los que combina animación por ordenador con las técnicas clásicas. Es una historia de destrucción y renacimiento en la que la Madre Naturaleza despierta de un largo letargo sólo para encontrarse con un ave de fuego que la destruye todo a su paso. Pero tras la destrucción viene el renacimiento de la naturaleza. Un corto muy logrado y visualmente muy espectacular.



@FAFNIR98

@FAFNIR98



Un mundo de FANTASIA

Todos conocemos a los personajes de Walt Disney, pero la historia de las compañías de entretenimiento más grande del mundo se remonta a muchos años atrás...



Walter y Roy junto a la primera estatua de Hollywood que ganó el estudio.

Podríamos considerar el 16 de octubre de 1923 como la fecha de nacimiento de los Estudios Disney. Ésa fue la fecha en la que Disney Brothers Studio (el Estudio de los Hermanos Walt y Roy Disney) firmó un contrato con una distribuidora de Nueva York para producir seis cortometrajes animados de ALICIA en el país de las maravillas. Los hermanos Disney se encargaban de la animación e imagen real, como en los dibujos animados. Es en 1926 cuando los dos hermanos se separan y el nombre de su empresa se cambia para llamarse The Walt Disney Studio, lo que les haría famosos y los convertiría en una gran potencia.

Pero los principios son duros, y los problemas económicos persiguen a los Disney que, por suerte, no dejan de recibir encargos de trabajo, y en abril de 1927 entregan el primer corto de un nuevo personaje, OSWALD THE LUCKY RABBIT, que rápidamente se convierte en todo un éxito. El único problema es que los Disney no son los propietarios de los derechos de su trabajo, y su distribuidor, Charles Mintz, intenta obligarles a cobrar menos por cada cortometraje con la amenaza de dejarles fuera del juego, cosa que finalmente acaba pasando. Pero esta situación no hunde a Walt Disney, al contrario, le motiva y le empuja a crear un nuevo personaje, un ratón que inicialmente se

llama Mortimer, un nombre que no gusta a la mujer de Walt, Lillian, que le propone otro: Mickey Mouse. En mayo de 1928 se estrena el cortometraje PLANE CRAZY protagonizado por Mickey Mouse. Esta vez, Walt Disney reserva todos los derechos de Mickey Mouse para su propio distribuidor. Pero en octubre de 1928 se estrena como Krazy Kat. En noviembre de 1928 se estrena un cortometraje protagonizado por Mickey Mouse que se convierte en el primero, y que obtiene un éxito inmenso.

En los años siguientes, una serie de cortometrajes van presentando a los que se convertirán en los personajes clásicos de Disney: Minnie Mouse, Horacio y Goofy. La compañía se centra en intentar sacar más provecho de sus creaciones y lanza todo tipo de merchandising (productos sobre los personajes) de Mickey Mouse y publica tiras diarias con sus personajes en los periódicos estadounidenses.



Los siete ENANITOS, la primera película de animación.



El Rey León, la película de Disney.

Seguramente los más jóvenes no habréis tenido oportunidad de disfrutar de muchos de los clásicos que se mencionan en este artículo, pero nuestro consejo es que no debéis perderoslos. Actualmente, **Disney** está reeditando muchos títulos, así que es una buena oportunidad para conocerlos. Los que sí debéis conocer son las últimas maravillas de **Disney**, que contienen muchísima diversión, como **HERCULES**, **LA SIRENITA** o **ALADDIN**, y que también están disponibles en video.

En noviembre de 1932 **Walt Disney** crea la compañía de animación **Walt Disney Animation Studios**. En la creación de **Mickey**; **FLOWERS AND TREES** recibe también un premio. El primer film animado en recibir un galardón de la Academia. La compañía de una larguísima lista de películas. La siguiente revolución llega en diciembre de 1937: se estrena **BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS**, el primer largometraje (73 minutos) de animación de la industria del cine. Su costo, un millón y medio de dólares, casi provoca la bancarrota a **Disney**, pero la acogida popular y de la crítica es excelente. **Disney** ha vuelto a dar en el clavo.

En 1940 se estrenan dos largometrajes de animación: **PINOCHO** y **FANTASIA** y en 1942 **LA BELLA DURMIENTE**, su primera incursión en las películas de imagen real (aunque en este caso, combinada con animación). En 1941 la Guerra afectó a los estudios **Disney**, y toda la empresa intenta ayudar realizando cortometrajes educativos para los diferentes cuerpos del ejército americano, el canadiense o el británico. También en 1941 se estrena el popular **DUMBO** y en 1942 el conocidísimo **BAMBI**, dos éxitos que se unen a la lista de la compañía.

A continuación, la producción cinematográfica no decae y se estrenan clásicos como **LA CENICIENTA** (1950), **ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS** (1951), **PETER PAN** (1953) y **LA DAMA Y EL VAGABUNDO** (1954). En 1954 se emite por primera vez en televisión, en la cadena ABC, el programa **Disneyland**, que se convierte en un bombazo popular. En 1955 abre sus puertas **Disneyland**, el primer parque temático de la compañía, un sueño de **Walt** hecho realidad. El éxito es inmediato y los parques se convierten en otra fuente de ingresos de **Disney**. Hay que esperar hasta 1959 para ver otro largometraje animado de la factoría: esta vez se trata de **LA BELLA DURMIENTE**, una película que marca el final de una época y el principio de una nueva en la que las películas de **Disney** utilizarán nuevos sistemas técnicos y temas, como en **101 DÁLMATAS**, en 1961. Otro bombazo de la compañía es la película **MARY POPPINS**, estrenada en 1964, una fantástica joya que mezcla imagen real y animación y que cuenta con una genial banda sonora premiada con un Óscar. El éxito de **Disneyland** empuja a **Walt** a crear un nuevo parque que irá llamando **Walt Disney World**, pero **Walt** muere antes de verlo, ya que muere en 1966 por complicaciones debidas a un cáncer de pulmón.

La compañía queda en manos de su hermano **Roy Disney**, que intenta mantener el espíritu de la empresa, pero la calidad de las películas va bajando, y el último largometraje que aún conserva la calidad es **EL ÚLTIMO DE LOS MOCHILEROS DE LA SELVA**, en 1970. En 1971 **Walt Disney** crea **Walt Disney World**, y fallece **Walt Disney**. La compañía sigue adelante, pero la empresa sigue caminando. La animación sigue siendo la base de la compañía, pero las películas de imagen real y los programas de televisión se han convertido en una parte importante. Incluidas películas muy innovadoras como **AGUJERO NEGRO**, en 1976, o **EL REY LEÓN**, en 1982. En 1983 se abre el parque japonés, **TOKYO DISNEYLAND**, pero es **Walt Disney World** que marca el renacimiento de **Disney**. En este año nace **Touchstone Pictures** con el estreno de la película de imagen real con **Tom Hanks**, **SPLASH!**, que se convierte en todo un éxito al que seguirán películas como **TRES SOLTEROS** y **UN BIBERÓN**, **GOOD MORNING VIETNAM** o **¿QUIÉN ENGANA A UN LEÓN?** **RABBIT!**

Después siguen **TARON Y EL CALDERO MÁGICO**, en 1985, y **BASIL, EL RATÓN SUPER DETECTIVE**, en 1986. Un poco más tarde la compañía vuelve al camino del éxito rotundo con **LA SIRENITA**. Como suele decirse lo demás es historia reciente, y con películas como **LA BELLA Y LA BESTIA**, **ALADDIN**, **EL REY LEÓN**, **POCAHONTAS**, **HERCULES**, **MULÁN** o **TARZÁN** la casa del ratón ha vuelto a hacerse un hueco en nuestros corazones, y seguro que para quedarse.

¡Dibuja al agente K!

¿Queréis aprender a dibujar a los extraterrestres que habitan en este planeta? Entonces contáis con una ayuda indispensable: se trata del archifamoso Agente K. El metódico y meticuloso detective, y también policía, es uno de los protagonistas de **MEN IN BLACK**, la serie para la que Miguelanxo Prado diseñó a sus personajes. En estas páginas, Miguelanxo ha querido compartir sus secretos contigo y te enseña a dibujar al Agente K. ¿A qué esperas para coger lápiz y papel?

por Miguelanxo Prado

1

esquema básico del personaje. Encajando las primeras líneas del cuerpo la forma de este personaje. En nuestro caso, el cuerpo son varias cajas que forman la cabeza, el torso, los brazos y las piernas. Además también se ha empezado a esbozar la pistola.

¡Aquí ya he terminado las líneas guía y nos dispongo a dar forma definitiva al personaje. Siempre atento a los nuevos rasgos que le añadimos. Hemos añadido una chaqueta moderna, que a los especímenes alienígenas les gustan menos intenciones.

Le damos forma al dibujo trazando las primeras características de la cara y del torso. También empezamos a detallar el pelo. Es importante tener clara cuál va a ser la expresión de la cara antes de dibujar los rasgos faciales. El secreto está en conocer bien a nuestro personaje.



- 4** Damos los últimos toques con el lápiz para acabar de definir formal.



- 5** Es el momento de ponerle ritmo al dibujo. Escoge el método que prefieras, aunque en este dibujo nos iría bien una plumilla de trazo fino o bien un rotulador de punta fina.



- 6** Y ahora... ¡A colorear! ¿A que ha quedado chulo?



Zoe, en el país de las hadas

Guion y color: **Walter D. Miller**



VERGARA + A'G REDA 2000

Date el sustazo con **Digimon.**



Todos los días a las 11:30, 15:00 y 21:20



CANAL DIGITAL



¡DIBUJOS!

¿quién estás? ¿la gallina?

Ya están aquí. Las gallinas más marchosas del verano están dispuestas a todo para escapar del gallinero en el que viven, porque sus dueños, el matrimonio Tweedy, son más terribles de lo que os podéis imaginar. En este número de ¡Dibujos! os presentamos a las guerridas protagonistas de esta historia sin par. ¡No te puedes perder esta historia!

Babs

Rocky

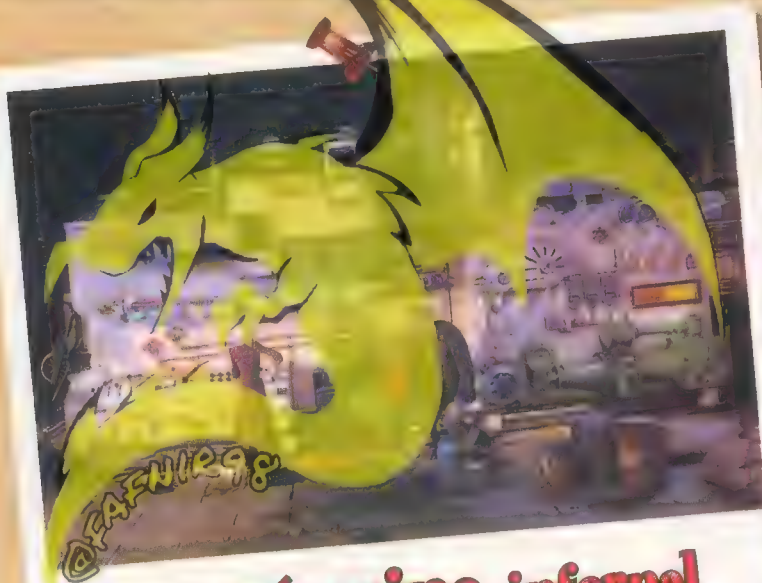
Ginger

Loe

...evoluciona al con su esp...lar llegada a. Un día que las...inas esta-reunidas planeando...a nueva estrategia de huida, se rompen unas tablas del techo y pterriza Rocky, que afirma haber caído mientras volaba. Su energía y vitalidad se contagian en todo el corral y decide unirse a las fugitivas.

En la vida... Rocky... Ginger... se adueña de ella. Pero es... de confianza y no deja de re...

...mate-unas gu... su trabaja concienz...ando planos de lo traños apu atos voladores en los e pretenden escapar de la granja los Tweedy. Forma equipo con ger, pero le cuesta mucho guir los rápidos y alocados cálculos de su amiga y compañera.



La máquina infernal

Este invento es obra del genio Tweedy. Con esta máquina quieren fabricar el pastel de pollo con el que quieren enriquecerse.

Nick & Tweedy

Estos dos personajes son muy conocidos. Nick es un gallo y Tweedy es una gallina. Siempre se pelean por los huevos. ¡Cada vez que Tweedy pone un huevo, Nick siempre se lo roba!



Tweedy

Son los protagonistas de esta historia. Tweedy es una gallina que lleva los huevos a la granja. Su objetivo es hacerse rica recordando pasteles de pollo, aunque odia profundamente a las gallinas. Su marido siempre hace lo que ella le pide.



Bunty Fowler

Es la responsable de la granja y está muy orgullosa de ser la ponedora de la granja y con diferencia. Su gran pasión impone respeto a todos. Bunty es una gallina y no le gusta la llegada de Rocky. Bunty quiere tener dos gallos en el mismo corral! Fowler se refiere a sus recuerdos de cuando era la mascota de la A.F. británica durante la Segunda Guerra Mundial. Todo un personaje.



Super concurso

CONVIÉRTETE EN UN ARTISTA CON

Antes de comenzar el dibujo te contábamos la historia que hay detrás de los logotipos del **Disney Channel**, de las pequeñas películas que con ellos se hacen y cómo se convierten en parte importante de su programación.

Ahora vamos a descubrir el proceso que hay detrás de la animación en 3 dimensiones de cada uno de esos logotipos de la mano de Christo Nikolov, creador del logotipo de **Misterios y leyendas**, que puedes ver a continuación.

Disney Channel

LA IDEA

El primer paso es lograr una idea clara de qué es lo que queremos hacer. Hay ocasiones en las que la idea ya está clara y sólo es necesario inventarnos la historia a partir desde el principio.

Los diseñadores deben documentarse: leer, ver películas, cualquier cosa que pueda tener relación con el proyecto y pueda darles ideas para el diseño.

EL BOCETO

Una vez aprobada la idea, se plasma en papel haciendo unos dibujos. En este caso se comenzó por el final de la película, que era el logotipo de **Disney Channel** representando **Misterios y leyendas**. Partiendo de los elementos que lo forman se desarrolló la historia, dibujando las etapas intermedias para tener un guión de la película en la película. El resultado final es un pequeño cómic al cual se le da vida.

LOS ELEMENTOS

Una vez definida esta historia hay que definir los elementos que aparecen. El primer elemento es que se defina claramente cómo son esos elementos y cómo se ven después.

Hay que definir dónde llegan las técnicas tradicionales. El equipo deja ahora de usar lápices y el papel y le toca el turno a los ordenadores, que será lo que se usará para animar y dar vida a estos dibujos.

EL ESCENARIO

Lo primero que hay que hacer es definir el escenario en el que se va a desarrollar la acción. En nuestro caso se trata de un templo con puertas secretas que abren un pasillo con columnas. El escenario es un espacio tridimensional formado por figuras geométricas (rectángulos, cuadrados, triángulos...). En él iremos introduciendo todos los elementos.

MÁS ELEMENTOS

A continuación vamos a definir los elementos de las piezas. Para ello se crean unas mallas que permiten definir la forma exacta y después haga una animación que nos dé esa sensación de 3-D.

Sobre esta malla se aplican texturas. En nuestro caso todo eran colores cálidos y las texturas iban desde la roca de la bola a la tierra del suelo pasando por el mar. El resultado es que toda la película tenga una sensación lo más real posible.

LA ILUMINACIÓN

Una de las ventajas de la animación digital es que nos permite definir exactamente desde dónde queremos que se iluminen los objetos. Es muy importante de definir la iluminación que no se pueda. En el pasillo y eso la ins-

También se le aplicaron efectos a la imagen como la neblina, el hisporroteo de las imágenes, el mosaico, etc.

SONIDO

Como imaginarás, aún falta un elemento importante que se precie: el sonido. Ahora que ya tenemos una película, se la vamos a llevar a las salas de sonido. Los técnicos van a hacer unos efectos especiales. En caso, se rodará la película. Así, subiendo, la película, el fondo que ambiente más la película.

LA ANIMACIÓN

Sólo le hemos dado un montón de órdenes al ordenador que nos va a hacer la película. Ha llegado el momento de renderizar. El rendering es el proceso a través del cual el ordenador coge todas esas órdenes que le hemos dado y elabora un montón de imágenes fijas (25 imágenes/segundo) que una vez puestas todas juntas nos permitirán ver una película en toda regla. Cada una de estas imágenes fijas tiene 1.600.000 puntos.

Esto es un proceso muy largo y lento. Para que te hagas una idea fueron necesarias 72 horas para animar esta película que te presentamos y el resultado final ¡¡sólo duraba 12 segundos!! Una vez terminado el proceso, se debe revisar la animación para pulir algunas cosas que se ven mal o hacer algún cambio de última hora.

APROBACIÓN Y EMISIÓN

Ha llegado el momento de la aprobación y emisión. Todo este trabajo se presenta al departamento de emisión. Los encargados de hacer que esta película llegue a los televisores de los abonados a Disney Channel.

Ahora te toca a ti

Queremos que te conviertas en un artista de la mano de Disney Channel. Para ello sólo tienes que dejar volar tu imaginación y crear una historia.

¿El cómo? Lo narraremos. Dibuja un personaje de Disney Channel en un folio blanco (o uno, tamaño DIN A4) y contástanos la historia de la historia. Puedes hacerlo en cualquier idioma, pero el dibujo debe ser original.

Con tu dibujo y tu historia, en una hoja de formato DIN A4, debes incluir la historia que hay detrás de tu dibujo. Puedes hacerlo en cualquier idioma y cómo, al final, aparecerá el logotipo de Disney Channel.

Disney Channel seleccionará la mejor de todas las historias y la animará. Tu historia será la película que se emitirá como parte de la programación de Disney Channel. El ganador recibirá un premio especial y su historia será narrada.

Además, entre todos los dibujos que recibamos, se seleccionarán 15 cómics y 15 móviles exclusivos de Disney Channel. Envíanos tu dibujo y la historia junto con tus datos personales.

Concurso logo Disney Channel
NORMA EDITORIAL - Revistas y prensa
C/Alfonso 10, 10001, Barcelona



Jóvenes Dibujantes

Una guía para comenzar a dibujar

por Juan Torres

¿Cómo es tu cuarto?

Ya habíamos dicho que se puede dibujar en cualquier lugar, pero al lugar donde más a menudo lo vas a hacer en tu cuarto.

Si tienes un cuarto grande, no compartes con ningún hermano, ¡es perfecta la tuya! Pero también en un cuarto pequeño se puede dibujar bien.

En realidad, es mejor un cuarto pequeño y arreglado que uno grande hecho un desastre.

¿POR QUÉ?

Ahora lo verás. Pásame tu goma de borrar.



LA TENÍA POR AQUÍ...

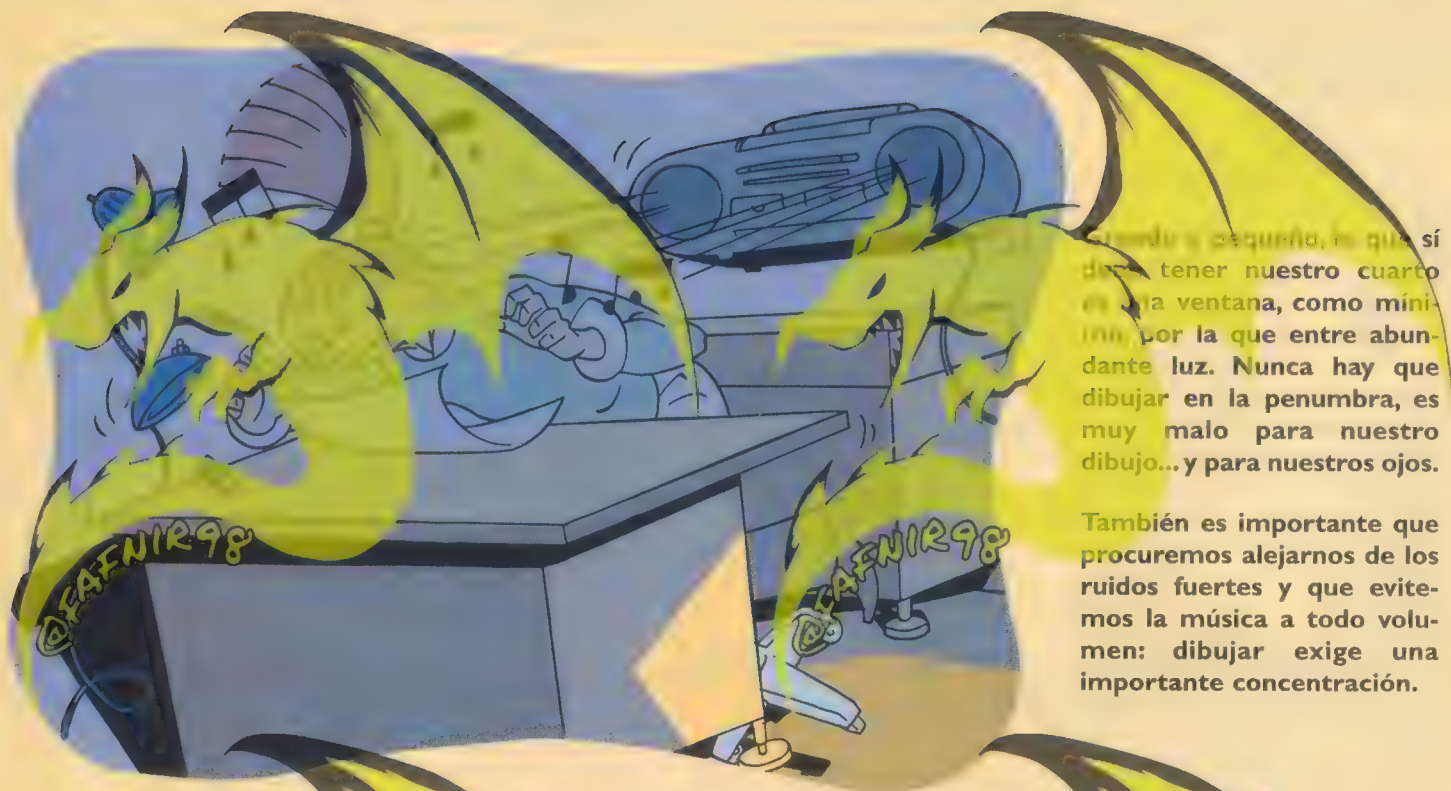
¿DÓNDE ESTARÁ?



Es inevitable que después de una sesión de dibujo lo tengamos todo un poco desordenado. Incluso muy desordenado! Por eso, al terminar, hay que colocar cada cosa en el sitio que lo tengamos asignado; así lo encontraremos sin dificultad al comenzar otra sesión y ahorraremos tiempo!

LA LUZ

Métete en un cuarto totalmente oscuro y verás... ¡que no ves nada! Sin luz no hay imágenes, ni formas, ni colores. Sin luz no hay dibujo.



Cuando es pequeño, es que sí debes tener nuestro cuarto con una ventana, como mínimo, por la que entre abundante luz. Nunca hay que dibujar en la penumbra, es muy malo para nuestro dibujo... y para nuestros ojos.

También es importante que procuremos alejarnos de los ruidos fuertes y que evitemos la música a todo volumen: dibujar exige una importante concentración.



LA MESA

La mesa en la que dibujéis no tiene que ser muy grande.

... ni muy pequeña.

también la debe estar ordenada y con todo lo que necesitemos al alcance de la mano.

Este es un ejemplo de orden en la mesa.



LUZ

LIBROS DE CONSULTA Y DOCUMENTACIÓN

MODELO

BLOCS DE APUNTES

LÁPICES, GOMA, ETC.

PAPEL AUXILIAR

PAPEL DE DIBUJO

Encuadra el texto una vez terminado el dibujo.

¿Quién es quién en

FUTURAMA

Matt Groenning se queda con **FUTURAMA**, la serie de ciencia ficción más interesante de la tele. La podemos ver cada día en Antena 3, a las 13:30 del mediodía y seguir las aventuras del café ex repartidor de pizzas Philip Fry en un nuevo mundo lleno de sorpresas. En esta y otros números de **El Trece** encontrarás las divertidas curiosidades de esta serie.

por Mary Molina



Leela

Phillip Fry

Bender Unit 22

La bella extraterrestre del ojo único. ¡Menudo ojo si se tiene que poner lentillas! ¿Dónde iba a estar una tan grande? **Leela** es fuerte y decidida y se casó con **Phillip** poco después de que él despierte de su congelación. Antes trabajaba en la oficina de asignación de destinos. Actualmente es la capitana de la nave **Capitán the Planet** que se encarga de repartir "tierras felices". **Leela** es una mujer muy fuerte y decidida.

Un repartidor de pizzas que se queda congelado accidentalmente en el año de 1999. Tiene tan mala suerte que no se despierta hasta el año 2999, y lo primero que ve es a una guapa alienígena que sólo tiene ojos mirándole fijamente. Ella es **Leela**, la encargada de la oficina de asignación de destinos. La gente implantándole el llamado "chip de destino". El trabajador no piense ni se queje. **Leela** también es una mujer muy fuerte y decidida.

A este aparatejo le gusta trabajar, pero es útil algunas veces, así que a veces se usa para el momento. Como es metálico, es un imán para enganchar la nave (una vez que **Phillip** y **Leela** fueron atrapados en la Luna); los brazos, pero cuando la boca se abre, la gente que está dentro se asusta. **Leela** también es una mujer muy fuerte y decidida.

abecedario alien

Esta serie de símbolos es una de las más diferentes, entre otros los lenguajes alienígenas. Éste es uno de sus alfabetos. ¡Envía mensajes codificados a tus amigos en lenguaje extraterrestre!



Como en toda buena serie que se precie, Futurama tiene una gran variedad de personajes secundarios casi tan interesantes y divertidos como los protagonistas. Matt Groening nos muestra a demostrar que es un genio y un gran variopinto.

Personajes secundarios

1) PROF. HUBERT FARNSWORTH

Es un inventor que cuenta con 149 años. También es el fundador de Planet Express, una empresa de reparto intergaláctico. Sus inventos son muy extravagantes y a veces sirven para nada, pero el profesor sigue investigando tenazmente, esperando tener mejores ideas. Además es descendiente directo de Phillip, al que debe de considerar como una reliquia familiar.

2) DOCTOR ZOIDBERG

El otro científico de la nave, aunque éste, en teoría, es médico no tiene ni idea de cómo funciona el cuerpo humano. Este doctor es de una raza gigante. Su raza llegó a la tierra en el pasado y provocó la extinción de los anfibios y los reptiles.

3) LEELA

Es la mascota de la nave y también es la única que habla. Se convirtió en Planet Express cuando vino al mismo tipo de negocio que el Profesor Farnsworth. Es una ligonca.

4) HERMÉS CONRAD

Es un humano que trabaja en la nave (a veces como capitán). Tiene el título de capitán y pertenece a la Orden Democrática de Planetas. Dirige la nave Nimbus. En realidad es bastante miedica y sensible y, de una manera o de otra, consigue conquistar a Leela. Siempre le acompaña su fiel ayudante extraterrestre, Kif Kroker.

5) NIBBLER

Él recibe los pedidos de Planet Express y es el encargado de que el negocio funcione. Siempre lleva los números de la empresa y los reparte. Representó a la Tierra en las olimpiadas de 2980.

6) KIF KROKER

Es la fiel mascota de Leela. Procede del planeta Vergon 6 y Leela lo rescató cuando el planeta estaba a punto de estallar en mil pedazos. Come a todas horas y es de lo más travieso.



Prof. Hubert Farnsworth



Doctor Zoidberg



Amy Wong



Philip Brannigan



Hermes Conrad



Nibbler

Curiosidades



Curiosidad: Si puedes ver una sombra extraña al lado de una mesa, una mesa que atención se puede ver a Nibbler, la mascota de Leela. ¿Qué hace Nibbler en el lado de la mesa? ¿Se angustia Phillip por la culpa? ¿Lo averiguareis en la segunda temporada de la serie!

¡Atención! Durante los capítulos de FUTURAMA aparecen extraños personajes y algunas escenas cómicas y descubre cuál es la relación entre los personajes y los capítulos en los que aparecen!

Animación

"Timing"

por Enrique Vicente

Para poder comenzar a dibujar una animación, hay que tener muy claro el movimiento que nuestro personaje va a realizar, para poder hacer los dibujos que tendremos que hacer. De ello dependerá el movimiento sea más rápida o más lenta. Cuantos más dibujos, más lenta es el movimiento. Lo podéis comprobar fácilmente con estos ejemplos.

Bota, rebota

Primero, el rebote de una pelota.

- A** Según cae la pelota, su velocidad aumenta y los dibujos están más espaciados.
- B** Cuando la pelota golpea contra el suelo se comprime.
- C** Al descomprimirse, alargamos.

En el momento en que la pelota está alta, se hace más lento y vuelve a su tamaño.

MÁS RÁPIDO O MÁS LENTO

Ahora, fíjate en este péndulo. En los extremos pondremos más dibujos para "frenar" el movimiento, mientras que en el centro se da la mayor velocidad. ¡Y recuerda que para cubrir un segundo hacen falta 24 dibujos!!

Concurso de Verano

Radikal Skaters


Después de una larga tarde de verano, los Radikal Skaters se van a casa y claro y van a dejar las aventuras por una tarde para ponerse a dibujar a sus personajes preferidos. ¿Quieres hacer uno? ¿Cuál es el personaje de dibujos animados que más te gusta? Y lo más importante: ¿Cómo te lo imaginas en verano? En el baño, en la playa, tomando el sol encima de una toalla, comiendo un sabroso helado o sorbiendo un refrescante batido de frutas? ¡Envíanos tu dibujo y llévate los Radikal Skaters!



Envíanos tus dibujos a:

Concurso de Verano Radikal Skaters
Norma Editorial - REVISTA ¡DIBUS!
c/ Fluvà nº 89 08019 Barcelona

**BAN
DAI**



Las ceras de los artistas



TRES AMIGOS Y JERRY

los a las 17:15

Los de los tres amigos, las fantasías y las reprimendas; la confusión, las bromas y los desafíos; los amigos y los enemigos. La inquietud, la fuerza, la vida. Los tres amigos y Jerry planean una aventura. Los tres amigos de chicos: Frank, el líder de los tres amigos, el más gamberro y el que persigue a las chicas; Eric, otro de los amigos, no sabe nadar y le aterrorizan las pelis de miedo; y a Thomas nadie le ha visto sin su gran sombrero azul. Jerry es el recién llegado que trata de ser aceptado por los tres amigos y por las chicas: Linda, bella y glamurosa recibe todas las atenciones de los tres amigos. Apenas sale de su habitación y Mimi es una millonaria. También está el padre de Jerry, pero ése es de los malos. Fox Kids presenta una serie de aventuras y aventuras. Como la vida.



(para los tie-

no. Es duro ter-

ESPECIAL HORA MARVEL

29 y 30 Julio a las 11:50



Cuidado! Los peores más emocionantes y los superhéroes más poderosos están en Fox Kids. Si, si, aquí, para salvar al mundo. En las series más emocionantes están todos juntos, en los especiales de la hora Marvel: Spiderman, X-Men y El increíble Hulk. Los días 29 y 30, después de Pokémon y Doctor Kato, Peter Parker, convertido en Spiderman al ser picado por una araña, se defenderá las calles de Nueva York. Después favorito se enfrentará a los villanos de los superhéroes más terribles: el increíble poderoso Kingpin, el loco Doctor Vicio y su hermana también: Veneno. Ciclope, Tormenta, Nébula, Picard, Gámbito, Jean Grey, la X-Men Lobozine, dirigidos por Charles Xavier conforman el grupo que se encargará de salvar las X-Men. Cuando las condiciones mutantes ya no se puedan controlar, ¡se enfrentarán!

poder los enfrenta en su eterna lucha de fuerza. Un crimen peligroso que los mantiene en el anonimato, pero que usaron para salvar a la humanidad de otros malvados como Magneto. En la hora de la X-Men y crecer hasta que los poderes de los X-Men se hagan realidad. Se hará que se vea y combatir los injustos. Peter Parker, convertido en Spiderman, se enfrentará a los villanos de los superhéroes más terribles: el increíble poderoso Kingpin, el loco Doctor Vicio y su hermana también: Veneno. Ciclope, Tormenta, Nébula, Picard, Gámbito, Jean Grey, la X-Men Lobozine, dirigidos por Charles Xavier conforman el grupo que se encargará de salvar las X-Men. Cuando las condiciones mutantes ya no se puedan controlar, ¡se enfrentarán!

Todos los días a las 10:40, 16:50 y 22:10

¿Cuál es tu **Pokémon** favorito? ¿Verdad? **Pokachu** está en la cabeza de todos, pero seguro que hay alguna especial para ti. ¿Quieres más **POKÉMON**? ¿Verdad que nunca es suficiente? Si quieres más y más **POKÉMON**, en **Fox Kids** vamos a intentar hacerte. Ya sabemos que es imposible haberlo del todo pero vamos a intentarlo. ¿Y cómo? Pues con más **POKÉMON** claro, con más juegos, más aventuras, más personajes, más amigos, más enemigos...

¿No irás a perderlo? No, claro que no. **Ash, Misty, Brock** y el inseparable **Pikachu** no te lo van a permitir. El ser graduado en **Pokémon** no es fácil pero en **Fox Kids** sabemos que lo


Jueves 17 y viernes 18 a las 15:10

Tai, Izzy, Mimi, Joe, Sora, Matt y sus amigos nunca pensaron que ese típico verano de irse de vacaciones a un mundo virtual que es una red de ordenadores. Seguro que tú tampoco pensaste que esto fuera posible. Pero ahí están nuestros amigos. Y no están solos. Unos pequeños monstruos digitales les acompañan, los **Digimon**. Inseparables, forman un grupo invencible. En su intento de volver a casa, los **Digimon** Tai y sus amigos se enfrentarán a los

Digimon realados que no se lo pondrán nada fácil. No puedes perderlo. Comparte con nosotros la aventura más grande de la vida de tu compañía en una serie imparable, cada episodio emocionante, impactante, y ferozmente divertida. ¿Estás preparado? Fox Kids sí, y te promete un verano alucinante en el mundo digital de los **Digimon**.

¿Te apasiona explorar los lugares más increíbles del mundo? ¿Viajar a las ciudades más fascinantes del planeta? ¿Conocer a los personajes más interesantes de la historia? ¿Vivir las más apasionantes aventuras? ¿Pasarte el verano más emocionante sin salir de tu salón? ¿Y si todo esto lo puedes hacer en un solo lugar? Entonces Fox Kids es tu solución. Accede a la programación de Fox Kids en tu ordenador y descubre el mundo.

Tres Molizos y el Drupa Aberrada por legatos molizos y de ensaño.



Ana, Teresa y Helena, Las Tres Mellizas, te esperan para que las acompañes en sus juegos, travesuras y aventuras por todo el mundo: Asia, India, África y un montón de lugares increíbles donde conocerán personajes tan curiosos como Polígono y Marco Polo. Vive con ellas con la Bruja Aburrida algunas de esas aventuras increíbles. Y si aún no has tenido suficiente, tenemos a la lista la Bruja Aburrida en su propia colección. Esta vez sí que te va a gustar.

[illegible]

LOS ANGELES DE FOX KIDS le harán volar. Coge nuestros aviones, tenemos muchos destinos para elegir sin salir de tu salón. Viaja con nosotros, solo aquí, en



Todos y Domingos a las 9:25

Los Zorrillos

Guion: Corcal





Coloreo

LOS PASTELOS

Hola, iluminados/as. Hasta ahora hemos estado pintando nuestra vida de colores con métodos bastante conocidos. Por fin ha llegado el momento de entrar en el desconocido mundo de las técnicas sofisticadas. ¿Qué tal si probamos con los pasteles? Son como unas barritas frágiles y maleables. Primero pintamos sobre el papel y luego difuminamos con los dedos.

por Núria Peris

Los pasteles están compuestas de un material seco se aprovecha la grasa y el sudor de las manos para fijar los colores sobre el papel. Contrariamente a otras técnicas, en los colores al pastel se intentan evitar las mezclas; por eso se pueden encontrar cajas de 18, 60, 163 y hasta 336 colores (bastante caras). No se puede utilizar un fijador porque nos daríamos unos tonos muy oscuros.

En fin, que estos colores tienen una consistencia pictórica muy rígida que nos van a permitir la torpeza de dar una nueva mirada a nuestra vida.

El material que utilizamos es: un papel, un lápiz, una goma, un rotulador de punta fina de color negro, una caja de pasteles (de 12, 18 ó 24 colores), un algodón, un trozo de papel de cocina y lápices de colores.

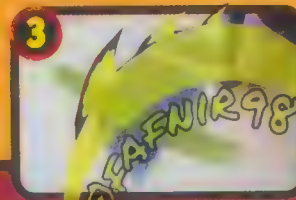
El primer paso es conseguir un soporte donde dibujar. Usaremos el que hayas dibujado previamente en otro papel. Normalmente se utiliza un papel de grano medio, o grueso y de color. Lo primero que haremos es imaginar, a grandes rasgos, cómo vamos a colorear el dibujo. Y si no lo tenemos claro podemos hacer un pequeño croquis en un papel aparte probando varias combinaciones. Por ejemplo, para nuestra ninfa del bosque utilizaremos:



TÉCNICA

que tener en cuenta

- 1 Para hacer el croquis se utiliza un lápiz de color negro. Se extiende el pastel sobre el papel tanto como deseemos. De esta manera se van creando tonos de un tono a otro. (Foto 1)
- 2 Se pueden aplicar los colores al pastel en el último momento. Los colores se ponen en el último momento. (Foto 2)
- 3 La mejor manera de eliminar un color es frotando con un trapo o algo parecido. No obstante, para pequeños detalles se utiliza un algodón. (Foto 4)



5

Color amarillo pálido. Pintaremos el fondo en tonos verdosos cálidos y el pelo o el vestido en tonos azules.

Para pintar el fondo hay que rasgar pasteles de color verde hasta conseguir un color suave y situarlo sobre el papel. Después hay que rasgar con un algodón o la yema de los dedos hasta conseguir la tonalidad que queremos (Foto 2). También se puede pintar el fondo suavemente y luego ir añadiendo los cupéis si ensuciáis el personaje porque le dará un toque de horror con una gema.

Recordaréis que hemos aconsejado no mezclar colores, pero aquí todo vale. Eso sí, uno tiene que mantener limpio todo el material y para eso sirve un paño de cocina para ir limpiando las barritas cada vez que las utilizamos. Para el personaje lo crearemos el vestido con un color azul clarito y un violeta (Foto 3). Finalmente, para la piel conseguiremos un color parecido al carne con los amarillos, naranjas, marrones y rosas.

Hasta este momento hemos utilizado los pasteles para situar los tonos que queremos en nuestro dibujo. Con los lápices de colores iremos situando las sombras, mezclando tanto como queramos. De paso, aprovecharemos para pintar los detalles que sean necesarios como los ojos, el pelo o las arrugas de la ropa (Foto 5). Así quedará el dibujo terminado.

COMO PROTEGER UN DIBUJO

Cogeremos un papel normal de la misma medida que la ilustración que hemos coloreado. Aplicaremos pegamento de barra en la parte superior del dibujo, en la parte superior (Foto 5). Después iremos cubriendo el dibujo con el papel protector, (Foto 6) Para los más exigentes se puede utilizar papel "cebolla" o "glicerina", ya que es satinado y translúcido.

5

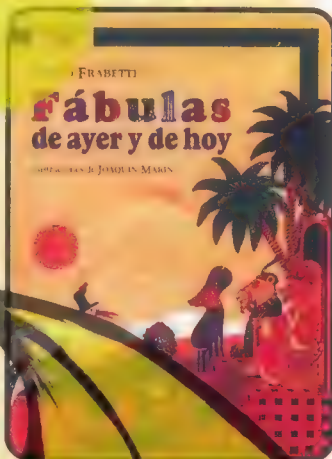
Libros y cómics

DIVERSION



FÁBULAS DE AYER Y DE HOY

¿Qué es una fábula? En cuento puede suceder en cualquier parte del mundo que siempre termina dando una moraleja. Son muy cortitas y divertidas y mezclan humor, sabiduría popular y fantasía. Sus protagonistas son de lo más variopinto: leones, gnomos, reyes, campesinos, ranas, caballos, cigüeñas... ¡Cualquier cosa es posible en una fábula, y en este libro tienes muchísimas!



PETE Y POLO COMPARTEN AVENTURAS

Adrian Reynolds, Timun Mas, 1150 ptas.

Pete y Polo son los mejores amigos. Pete es un niño muy inquieto que comparte todas sus aventuras con Polo, un oso polar de trapo que de vez en cuando pierde de vista a su compañero cuando mamá le mete en la lavadora.

LA MOMIA

Elvira W... Alfaguara
Andy tiene...
hecho nunca nada que pueda considerarse "momífico", como...

Andy tiene la oportunidad de visitar un museo en el que le llama la atención una momia egipcia muy especial. Desde ese momento...



JIMMY D... del Rap

Hasbro...
Es...
nue...
Jimmy...
Tienes...
www...



PUZZLE 200

Edu...
¿Te gusta...
oportunidad...
grande! Div...
puzzles m...
pieza por...
món...

Videos



GUNBUSTER

Dynamic SK España, 2000 ptas. Subtitulada.
Incluye los capítulos:
- ¡Increíble! ¿Aman y yo somos pilotos?
- ¡Qué audaz! ¡El desafío de una fuera de serie!

En... las chicas salen al patio a hacer gimnasia con sus robots, qued... de toda. La flota estelar terrestre tiene que... para defenderse de una fuerza alien... de combate Exelion y su... la última esperanza de...

GETTER ROBOT

Dynamic SK España
Incluye el capítulo: piloto de la serie
- "¡Revive! La fortaleza del mal" el laboratorio de Dr. Saotome
Los Getter Robot son un equipo de tres super robots que la Tierra de los ataques alienígenas. Cuando aparece un inesperado. El Shin Getter... el creador de los G...

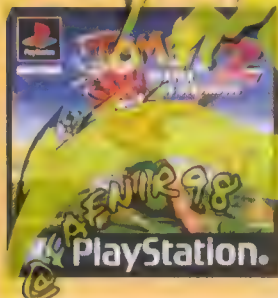




Recomendado por **DIBUSI**

GAME BOY COLOR

Videojuegos



• **TOMBI**

490 ptas.

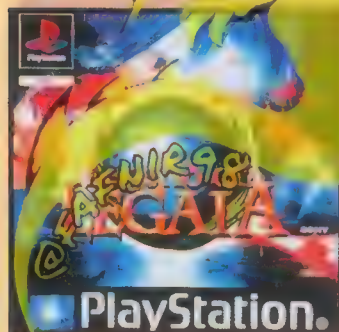
Tombi lleva una vida muy tranquila en el campo, hasta que un buen día recibe una carta de Zippo contándole que Pansi, una amiga de infancia de Tombi, ha desaparecido. Tombi decide ir a buscarla, ya que puede estar en peligro. Este juego es muy completo, ya que combina elementos de los RPG, las plataformas y situaciones a resolver. ¡Menuda aventura!

• **TOONSYLVANIA**

Ubisoft, 5995 ptas.

Formato: Game Boy Color

Igor ha hecho pedazos a Phil, la última creación del doctor Vic Frankenstein. Para calmar al doctor, Igor deberá reunir los pedazos de Phil, y para conseguirlo, le espera un viaje en el que recorrerá cinco mundos. ¡Ánimo, Igor!



• **LEGEND OF LEGAIA**

4490 ptas.

Noa y Ghara forman un trío estructural para salvar al mundo de destrucción. La tierra de Legaia está completamente cubierta por una misteriosa niebla y las Células, unas criaturas que antes eran sus aliadas, se han rebelado contra la raza humana. ¿Podrán estas tres chicas evitar la catástrofe final?

• **WACKY RACERS**

Formato: Dreamcast, 8990 ptas.

Game Boy Color, 5990 ptas.

Prepara los motores... ¡Ya! La carrera más divertida. ¡Unido la mano y la pata en el juego más divertido. Prepara para una dura carrera para conseguir llegar a la meta.



**DISFRUTA CON GAME BOY
TUS JUEGOS A TODO COLOR**



Descubre un mundo de color con Game Boy Color. ¡Asegúrate la máxima variedad de juegos de Nintendo con Game Boy Color.

* Game Boy Color disponible en 6 atractivos colores.

Nintendo
www.nintendo.es



por César Sánchez

Las barajas de los MEJORES ENTRENADORES

En esta sección os vamos a explicar barajas que se están jugando en la actualidad y funcionan muy bien. Esperamos que el estudio que os ofrecemos os sirva como referencia para ayudaros a construir vuestra propia baraja. Tened en cuenta que las barajas que os propongo están construidas con cartas del set básico, no hay ninguna carta de futuras expansiones, con lo que mañana mismo, si conseguís las cartas, podéis estar jugando con ellas.

Esta baraja se basa principalmente en la combinación de **Alakazam** y **Chansey**. Todo el daño que le hacen al Pokémon se redirige a Chansey y al propio Chansey.

Vamos a separar la baraja en tres partes: **POKÉMON, ENERGÍA Y ENTRENADOR**.

POKÉMON: Como decía antes, la baraja se basa en la combinación entre **Alakazam** y **Chansey**. Aunque Chansey es un Pokémon con el que no se puede atacar, por lo que con tres de cada, vamos bien. Como toda baraja de combinación, debemos procurar que nos salgan las cartas que buscamos, por eso ponemos 4 **Abra** y 3 **Alakazam**. Los 4 **Jinx** son para aguantar, ya que por uno de cada uno empiezan a ser efectivos y aguantan 70 PI, que es suficiente para que aguanten mucho para luego redirigir el daño a los Chansey. Los 3 **Mewtwo** aguantan 70 PI también y su ataque **Psíquico** es muy bueno. Para tener suficientes

han puesto dos **Drowzee** porque con una energía **Psíquica** a atacar y con dos, con un poco de **Energía Psíquica** es de lo mejor que puede ocurrir en una batalla. **Mewtwo** normal lo utilizamos cuando el oponente te pone un Pokémon con mucha energía. Delante, su ataque **Psíquico** hace 10 de daño + 10 por cada carta de energía usada al Pokémon a la defensa, con lo que si te ponen un **Blastoise** con cinco de energía le haces 60 de daño.

ENTRENADORES: La baraja necesita ser muy flexible en cualquier baraja. Necesitamos cartas para robar más cartas y para curar a los Pokémon de las barajas.

Necesitamos una carta que deje a los Pokémon fuera de combate. Los 2 **Intercambiador de Pokémon** sirven para buscar a los Pokémon que no te salen. Los 2 **Chansey** o el **Alakazam**. Los 3 **Centro Pokémon** son para curar a los Chansey y



el Mazo



- 3 Chansey
- 3 Drowzee
- 3 Abra
- 3 Kadabra
- 3 Alakazam

- 4 Jinx
- 3 Mewtwo (promo película)
- 1 Mewtwo
- 3 Bill
- 2 Profesor Oak

- 3 Golb de Viento
- 2 Intercambiador de Pokémon
- 2 Centro de Pokémon
- 2 Cambio
- 23 Energía psíquica

a los otros Pokémon que también te... Recuerda que el Centro Pokémon quita todas las energías de los Pokémon que se recuperan. Cuidado al poner los contrapesos de daño con Abra.

Energía: Normalmente deberíamos tener de 25 a 27 energías, pero los Pokémon que usamos para funcionar, lo que con 2 parece suficiente. Además, los 3 Bill y los 2 Profesor Oak, no permitirán tener acceso a más cartas de energía.

Estrategia de la baraja: Básicamente con lo más grande posible al principio. Intentar evolucionar rápidamente a Abra hasta el Intercambiador de Pokémon. Después de eso, usar Cambio para retirar al Pokémon activo que esté aguantando por Mewtwo para empezar a atacar a tu enemigo. Con la combinación Alakazam-Chansey-Centro Pokémon deberías poder mantener a Mewtwo en la zona activa por muchos turnos y como Mewtwo hace 40 de daño con su ataque, deberías poder controlar la partida desde ese momento. Cuando salga Jungla, podéis cambiar a algún Chansey por Lickitung, ya que su ataque de confusión es muy bueno y cambiar algún Dratini por uno de los dos Mr. Mime, que son ideales contra Pokémon muy evolucionados y de grandes ataques.

Pero recuerda lo más importante: la baraja ha de ser tuya, esto es, una creación de tu propia mente. No te guíes por las cartas que cambian las cartas que no sean adecuadas a tu estilo de juego. Lo más divertido de todo, aunque parezca mentira, es construirte tu propia baraja. Así podrás saber cuáles son sus puntos fuertes y cuáles los débiles y mejorarlos en cada partida que juegues.

¡POKEWOTTS!

EE-NU: Para agosto aparecerá Game Boy Color 1, una versión donde los Pokémon serán más grandes y tendrán más poderes y habilidades. También se cumplirá el juego de Pokémon.

Más de 20 cantantes y bailarines se presentaron al casting para el musical Pokémon. Hasta el momento no han desvelado ningún detalle, salvo que sacarán un archivador promocional con nueve cartas de Neo 2. Si sale igual de buena que Neo 1, será un bombazo.



Más de 100.000 personas ya tienen su Super Mario Bros. en color. ¿Te lo vas a perder?

SUPER MARIO BROS.



POKÉMON Encuentras

¿Puede Alakazam con su poder de teletransporte pasar los contadores de daño de mis Pokémon a los de mi oponente?

No, sólo puede pasar los contadores de daño de un Pokémon a otro tuyo, como por ejemplo en la combinación que os explicamos en la baraja de este número.

¿Qué ocurre si quedamos fuera de combate a la vez mi oponente y yo y el juez destruye a mi Pokémon y con ello dejo fuera de combate a Hitmonchan. A los dos sólo queda un premio por robar.

Si ocurre lo que se llama Muerte súbita. Los dos habéis acabado en empate, pero un combate no puede acabar así. Empezáis otra partida, igual que siempre, pero colocad sólo un premio, no seis. El que robe primero su premio gana la partida. Si sucede lo mismo otra vez, volvéis a empezar la partida con un sólo premio y así sucesivamente hasta que gane uno de los dos.

¿Puedo retirar a mi Pokémon activo Banquillo y luego 5 Pokémon en el Banquillo?

No, ya que el Banquillo ha de tener un hueco para cada Pokémon que esté en el Banquillo. Si retiras a un Pokémon del Banquillo, debes dejar un hueco para el que viene a reemplazarlo.

Si envenenan a mi Pokémon activo, ¿cómo puedo quitarle el contador de veneno para no tener que ponerle un contador de 10 cada turno?

Tienes tres formas de hacerlo:

1. Jugando una Cura total.
2. Evolucionando al Pokémon envenenado.
3. Retirando a tu Pokémon envenenado al Banquillo.

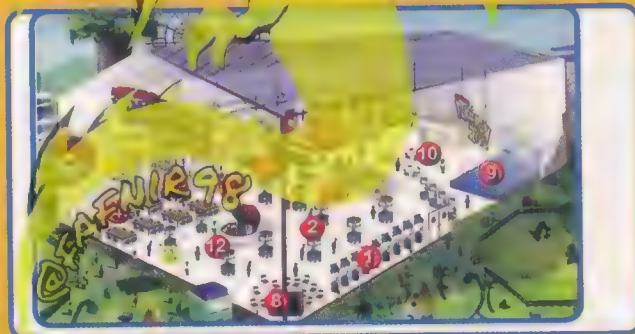
Recuerda que evolucionando y/o retirando a tu Pokémon activo le quitas el contador de veneno y dejaría de estar también Paralizado, Dormido y Confundido.

El contador de veneno hace que a mi Pokémon envenenado le tenga que poner un contador de 10 de daño, pero ¿cuándo se lo pongo?

Al final de tu turno y al final del turno de tu oponente. Los Pokémon que envenenan son tan buenos. Cada turno, además de su daño hacen 20 PI hasta que gane uno de los dos.

MUNDO POKÉMON 2000

EN MADRID!



Si tienes la oportunidad de pasar por la Casa de Campo de Madrid, tienes un punto de visita obligado: el MUNDO POKÉMON 2000, el mayor evento relacionado con POKÉMON que tiene lugar en nuestro país. ¿Te lo imaginas? ¡Todo el recinto ferial lleno de Pokémon! El evento está pensado para ser el punto de encuentro de los amantes de POKÉMON, desde el 15 de abril, actividades como:

- Taller de dibujo de Pokémon.
- Juego de cartas intercambiables: ¡juega las partidas más emocionantes!
- Juegos de Game Boy y Nintendo 64: juega con las consolas que Nintendo te proporciona.
- El Club del Cable: ¡conecta con otros compañeros con el cable link de Game Boy.

Éstas son sólo algunas de las cosas que puedes hacer en esta feria tan especial. La feria termina el 15 de mayo. ¡Todavía tienes tiempo! Te esperamos en el MUNDO POKÉMON 2000 en:

www.nintendo.es/MUNDOPOKEMON/INDICE_MUNDO.htm

Pikachu the movie 3

Se ha estrenado en julio, en Japón, la tercera película de POKÉMON. En ella conoceremos a los Pichu, los bebés Pikachu; estos Pokémon son como niños y Pikachu tiene mucho trabajo para poder controlarles. La acción se situará en Ciudad Milenio. ¡Ánimo, Pikachu!

PIKADIBUJOS DEL MES

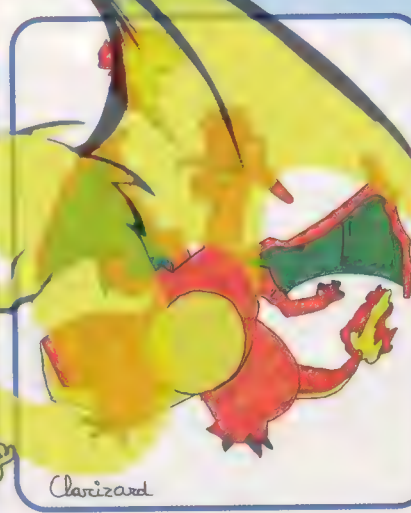
¡Hey pokémonmaníaco! A partir de ahora publicaremos en este espacio el mejor dibujo de Pokémon que nos llegue a la redacción.



Daniel Prieto, alias Dani-Gochi. ¡Felicidades por tu espléndido dibujo! Altea (Alicante).



Diego Tolasa nos envía a Ash y a Pikachu desde Zaragoza.



Miguel Angel Lorenzo, de San Vicente del Raspeig (Alicante) nos envía a este Charizard que echa fuego por la boca.

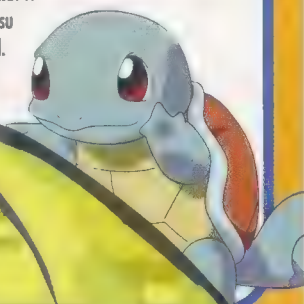
Pikadibujo del mes
Revista ¡Dibujos! - Norma Editorial
C/ Fluvia, 89 - 08019 Barcelona

POKEGUÍA de EPISODIOS

CAPÍTULO 12

Pokémon protagonistas: #07 Squirtle

Esta vez, gracias a Meowth, el Team Rocket ha conseguido engañar a una pandilla de Squirtle para que les ayuden a capturar a Pikachu. A los Squirtle no les gustan los humanos y por eso su banda hace todo tipo de gamberradas en la ciudad. Ash y los demás, con Pikachu gravemente herido, son hechos prisioneros por el Team Rocket. Ash suplica que le dejen ir a buscar una poción para Pikachu y consigue convencer al jefe de los Squirtle. Cuando vuelve con la poción, el Team Rocket ha traicionado a los Squirtle y los obliga a volver a luchar, esta vez todos del mismo bando. Ash salva la vida al jefe de la banda.



CAPÍTULO 13

Pokémon protagonistas: #149 Dragonite

Ash, Misty y Brock han vuelto a perderse en el bosque y después de caminar un poco, Pikachu llama la atención: ¡ha visto un faro! Las esperanzas de comer caliente y de dormir en una cama en lugar de en un saco se desvanecen cuando encuentran a Bill, un joven investigador que sabe mucho sobre los Pokémon y que además conoce al Profesor Oak. Desde el faro, Ash llama por teléfono al Profesor y de paso comprueba que el Krabby que había capturado antes se encuentra en buen estado. También se da cuenta de otra cosa: Gary ha capturado a otro Krabby cinco veces más grande que el suyo. ¡Maldito Gary! Bill es un chico encantador y comparte sus conocimientos con nuestros amigos además de contarles su sueño: busca a un Pokémon que todavía no ha podido catalogar, el más grande que ha visto nunca. Ese Pokémon aparece una vez más, en busca de amigos, pero como siempre, el Team Rocket hace lo posible por fastidiar.

CAPÍTULO 14

Pokémon protagonistas: #130 Raichu

Después de haber llegado al fin a Ciudad Carmín, Ash y los demás consiguen la medalla eléctrica y por fin pueden ir al próximo propósito de luchar junto a los Pokémon. Entre los Pokémon que vuelven de luchar en Ciudad Carmín, los protagonistas ingresados rápidamente en el hospital de Pokémon. Pikachu tiene miedo, pero al final decide luchar. El contrincante no es otro que Raichu, un Pokémon que como quizá ya sepáis, es la evolución del Pikachu. Sus descargas eléctricas son mucho más poderosas que las de Pikachu y su tamaño es mucho mayor. Después de la primera derrota, la enfermera Joya le da a Ash una piedra trueno con la que puede hacer evolucionar a Pikachu en Raichu. ¿Qué ocurrirá?

agradecemos su colaboración a SAV (Sociedad Anónima del Video).

GAME BOY COLOR

EXCLUSIVO PARA GAME BOY COLOR

WARIO LAND 3

Nuevo

WARIO LAND 3

25 Fases

WARIO REGRESA CON SU AVENTURA MÁS ALUCINANTE.

Wario, el héroe más alucinante de Nintendo se transformará en cualquier cosa que quieras superar con éxito las 25 fases de esta increíble aventura en color. Vive la experiencia más divertida de Wario con WARIO LAND 3.

WARIO LAND 3



Exclusivo para GAME BOY COLOR.

Nintendo

www.nintendo.es

LA RANA DE RÍO

Si estás de vacaciones en un lugar cerca de un río... ¡Volla! Ahí encontrarás las mejores piedras para pintar; redonditas, lisitas y estás seguras de encontrar una preciosa para pintar; redonditas y lisitas, sin ángulos, perfectas para ser pintadas para decorar tu habitación. ¡Un precioso regalo.

por el Dr. Látex

EMPEZAR

También puedes encontrar estas piedras en las playas, aunque si no encuentras piedras no importa. Cualquier tipo pueden servirte, algunas ya te pueden recordar a una rana en su forma solo con un poco de atención y un poco de imaginación.

El tizador con cualquier clase de tinte (especialmente rojo) es mejor utilizar pinturas al agua, y no al óleo, porque las pinturas al óleo son más tóxicas, no se desvanecen con los colores fuertes y no se lavan con agua. Pero si quieres pintar en el agua de un río o en la playa, el esmalte es mucho más resistente al agua que el acrílico. Pero bien, nosotros usaremos pintura acrílica, que es mucho más práctica.

La pintura acrílica puede ser de muchos tipos: tempera, acrílicas para maquetas, acrílicas para paredes, etc...

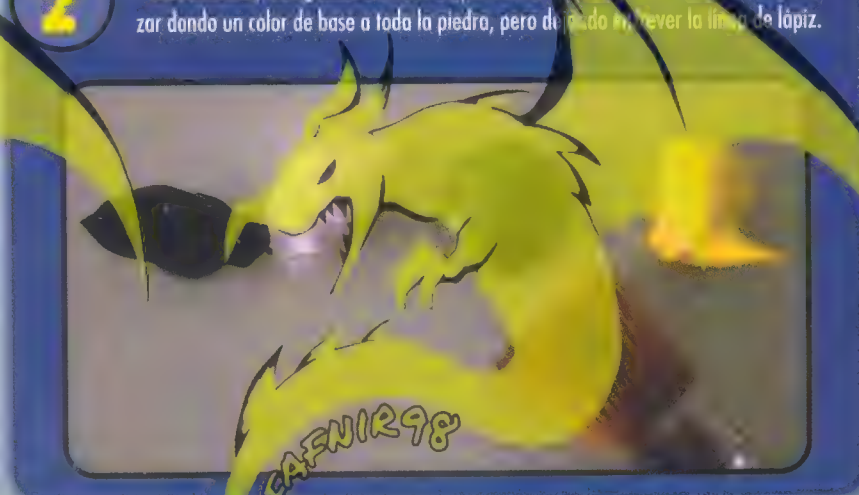
1

El primer paso es elegir la piedra que vamos a pintar. Es importante que sea la primera que vamos a pintar en el río o en la playa.



2

A continuación, escogemos los colores que vamos a utilizar. Es aconsejable comenzar dando un color de base a toda la piedra, pero después de eso, esperar la tinta de lápiz.



los materiales que necesitarás para realizar la simpática rana que te proponemos en este número.

3

Dependiendo del tipo de pintura que uses, el color cubrirá más o menos la superficie de la piedra. Si ves que es necesario, repinta.



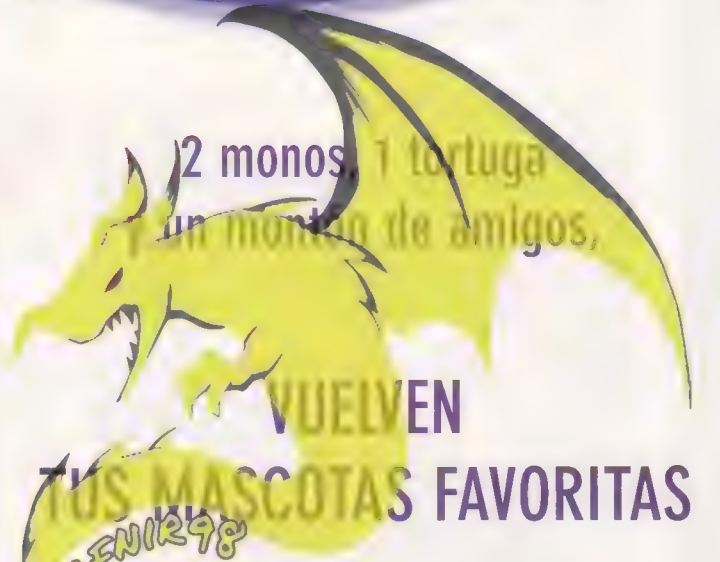
4

El último paso es resaltar la línea de lápiz que hemos dejado sin cubrir. Para ello usaremos pintura negra, o la pintura base de color negro.



¡El resultado!

Y aquí está nuestra rana lista para pegarse un buen chapuzón. ¡Hasta la próxima!



2 monos, 1 tortuga

y un montón de amigos,

**VUELVEN
TUS MASCOTAS FAVORITAS**



Nintendo te ofrece 5 de las mascotas más famosas de los 8 bits en un sólo pack. Todos programados para ser compatibles con tu Game Boy Color.

*EGG, TOAD, YOSHI, MARIO, LUIGI, KONG JR, MARIO BROS.

GAME & WATCH GALLERY 3



Así nace el personaje de animación

DAVID el gnomo

En la historia de David el gnomo los mensajes que se quieren transmitir al espectador son los relacionados con el respeto a la naturaleza, la ecología y la amistad. Su creador, Claudio Biern Boyd, reflejó en el personaje todas estas ideas y el resultado fue el carismático David, el médico más querido y respetado del pueblo de los gnomos. El significado original de la palabra "gnomo" es sabio, y a David no le faltan conocimientos. ¡En cada capítulo aprendemos algo nuevo y provechoso!



ASÍ SE CREÓ DAVID EL GNOMO

David el gnomo nació en 1985 a partir de unos bocetos basados en grabados históricos de gnomos. El estilo, tanto del vestuario como de las casas y los muebles, estaba inspirado en la cultura escandinava.

Para crear a David se tuvieron que tener en cuenta muchas cosas. Además de diseñar su aspecto se tenía que pensar en su carácter y en el mundo que le rodearía. Este personaje tenía que ser afable, de edad muy avanzada, con suficiente energía para ejercer como médico... En la letra de la canción de la serie, cantada por David, se decía, entre otras cosas "soy siete veces más fuerte que tú, y veloz, y siempre estoy de buen humor..."; también se ponía mucho

énfasis en su buen corazón; con esta canción conocías un poco a David antes de que empezara el episodio.

Otra cosa a tener en cuenta es la documentación, una de las tareas más laboriosas para crear a cualquier personaje. Las antiguas leyendas escandinavas sobre pequeños gnomos los describen como sabias criaturas que se mantienen ocultas a los ojos humanos y que, de vez en cuando, cometen alguna travesura o ayudan a alguien. Su vestuario era un gran sombrero en forma de cono, un blusón de manga larga y un pantalón de tres cuartos más unas botas. La primera serie era muy fiel a todo esto y todos caímos rendidos ante estos simpáticos personajes.

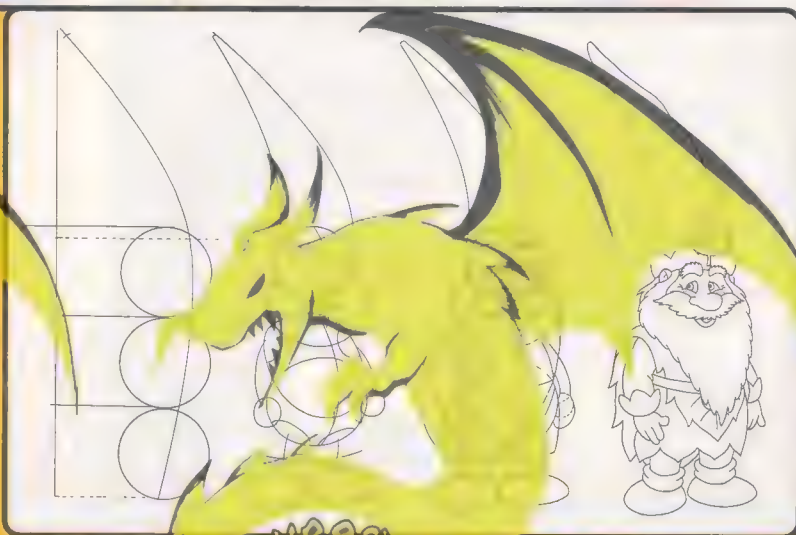


LOS DIBUJOS TAMBIÉN CRECEN:

EL NUEVO MUNDO DE LOS GNOMOS

En 1998, HBO se decidió a renovar la serie con una nueva entrega de capítulos que continuarían narrando el día a día del pueblo de los gnomos. Lo más que la productora tenía en mente era un nuevo diseño de personajes y de escenarios. Lo importante era conservar el espíritu de la serie y respetar el mismo carácter de David, el protagonista. El cambio fue espectacular, ya que la influencia de la naturaleza está todavía más presente en este nuevo David.

Se añadieron nuevos personajes (como los malvados de la historia) y también a Lisa, la esposa de David, y a Switch, el zorro (la montura de David).



A partir de este esquema de bocetos y líneas nuestro amigo el gnomo va cobrando forma.

La producción de dibujos animados tiene una parte tradicional de caleidoscopio de dibujos e intercalación como la que veis a la derecha y una informática de coloreado y acabados, como la de abajo.



DAVID

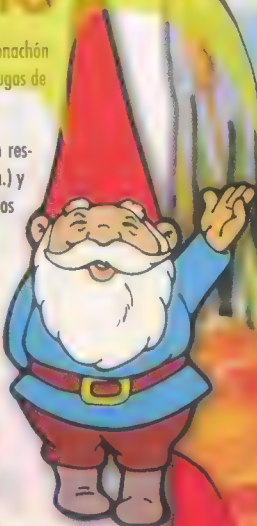
EL GNOMO

- A nivel de perfil psicológico, su carácter afable y bonachón queda reflejado en la redondez de sus formas, en las arrugas de sus ojos, en su manera de posar y adoptar expresiones.
- A nivel puramente gráfico se ajustan las medidas con respecto a animales y humanos (un gnomo mide unos 15 cm.) y sus proporciones (sus gorros son tan grandes como ellos mismos; su cuerpo está proporcionado a 3 cabezas...).
- Se complementa el personaje añadiendo un pequeño zurrón con varias medicinas y accesorios, y se le da un carácter que no quitarles jamás el gorro, ni siquiera para dormir.

EL NUEVO MUNDO 1998 DE LOS GNOMOS

- El color vivo y alegre, tanto en los personajes como en los fondos y accesorios, acaba de definir el look definitivo de la serie de acuerdo con el carácter que hemos ideado para nuestro protagonista.
- Así, los gnomos tienen un brillo blanco en sus pupilas para dar más vida a sus miradas, sus moletos son rosados con una pinta de color para resaltar su aspecto simpático y para distinguir gnomos ancianos de jóvenes, utilizaremos barbas o bigotes y orejas de diferentes formas y colores. Etcétera, etcétera.

- De esta forma, nuestro David, con su larga barba y orejas redondeadas, será un venerable y sabio gnomo de 300 años que, con sus zuecos mágicos, es capaz de desplazarse a toda velocidad dando increíbles saltos o que para plantar cara a los trolls utiliza su bastón mágico con gran dominio.



© 1998 Disney. All rights reserved. Nintendo Game Boy Color es una marca registrada de Nintendo.



La belleza está en el interior

Ya puedes vivir el mágico mundo de Disney en el clásico para Game Boy Color, *La Belleza y la Bestia*. Descubre a Bella y el resto de personajes que hacen de este mundo un lugar tan interior.

LA BELLEZA Y LA BESTIA



Nintendo

www.nintendo.es

LA OTRA CARA

Hoy: David Hasselhoff

Hola, dibujadictos, hoy nuestra víctima será el apuesto David "kit, reestés ahí?" Hasselhoff (cuidado, no os acobardéis, chicos). Sí señores, ese tipo capaz de salvar a todos esos imprudentes que, haciendo caso omiso a sus advertencias, se aventuran hasta las peligrosas costas del mar. Terminará ahogándose a 20 cm de la playa.

por Roger Ibáñez



No os olvidéis de que un pequeño retrato previo nos ayudará a entender mejor las formas que constituirán la caricatura.



TÚ TAMBIÉN PUEDES

➔ 1

Como siempre, empezaremos marcando la estructura de la cara. Para la cabeza situaremos en el papel un sencillo óvalo y sobre él un círculo que formará parte de la barbilla.



Pasamos a dibujar los ojos, que serán pequeños y ligeramente inclinados a modo de V y toda esta simetría se acentuará con el dibujo de las cejas. También añadiremos un tupido peinado que, si os fijáis, no deja una frente demasiado despejada que digamos.

➔ 3

Dibujamos la nariz, cuya punta se redondea exageradamente, y marcamos los pómulos muy anchos y definidos.

Y por último, dibujaremos una boquita de gruesos labios acompañada de ese enorme mentón que acentúa más lo minúsculo de su boca.



¡VAYA MOREAZO!

@FAFNIR98

@FAFNIR98



dale a la GAME BOY™

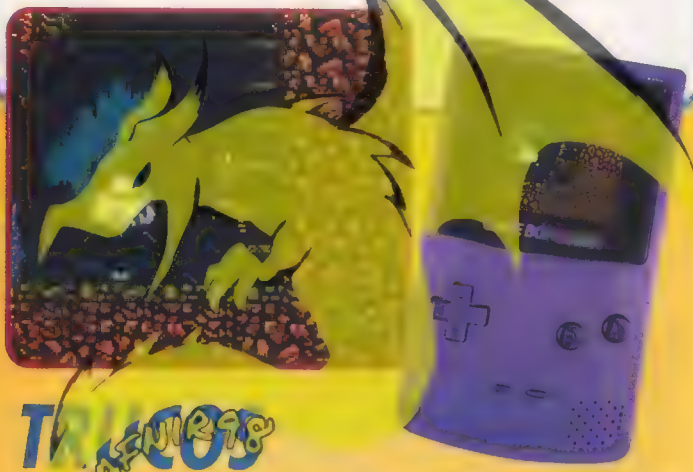
Nintendo
Paseo.

Est en...cción y... pequeña, pero matona. Muchos sois... Game Boy y a vosotros va dirigida esta sección. Presentaremos las novedades más jugosas y t... daremos algún que otro truco para ayudaros a pasar esa pantalla en la que os ha...

NOVEDADES

TOMB RAIDER SE ESTRENA EN GAME BOY COLOR

Con un pelín de retraso sobre la fecha esperada, Lara debuta en la portátil de Nintendo de la mano de Eidos y THQ. Su nuevo TOMB RAIDER es una aventura de elevadísima calidad técnica que también sabe convencer en el apartado de la diversión: tiene 14 fases enormes que significan tantos desafíos para el jugador. Podéis encontrarlo ya mismo por 6.490.



TRUCOS

POKÉMON ROJO, AZUL Y AMARILLO

1-S HAS ELEGIDO A BULBASAURO...

Antes de enfrentarte a Brock, el primer líder, en Ciudad Plateada, procura que Bulbasaur aprenda la habilidad Látigo Cepa. Brock no tendrá ni la más mínima oportunidad.

2-POCIÓN OCULTA

En Pokémon Amarillo, antes de abandonar Ciudad Verde en dirección a la Ruta 2, busca un misterioso arbusto que crece a uno de los lados de la carretera. Si permaneces junto a él y pulsas A, encontrarás una perla que te dará de perlas para las batallas que...

EN BREVE

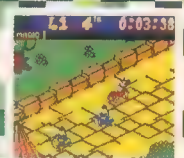
El próximo videojuego de Pokémon que llegará a Nintendo 64 es POKÉMON SNAP, un peculiar cartucho en el que la diversión consistirá en posar a los Pokémon en las mejores posturas. Armados con aparatos de fotografía recorreremos varias zonas en busca de las mejores instantáneas. POKÉMON SNAP estará disponible a mediados de noviembre con los textos en castellano.



MICKY'S RACING ADVENTURE

Ya ha llegado el juego de carreras más divertido de los últimos tiempos. Combinamos el encanto de los personajes de Disney con la perfección de un juego diseñado por Rare. Mickey's Racing Adventure es un juego de largo...

MICKY'S RACING ADVENTURE



Exclusivo para GAME BOY COLOR.
Con textos de pantalla en castellano.

Nintendo
www.nintendo.es

¿Qué es el cómic?

El cómic o historieta es lo que conocemos como el 9º arte. Si, algo así como el cine, la pintura o la literatura. Pues si centrifugásemos todo eso en una batidora, obtendríamos un nuevo medio de comunicación que contiene a la vez texto e imagen.

por José M^o Alcaraz
Escola JOSÓ Cómic

¡Piensa que esta manera de contar historias ya la utilizaban los egipcios en sus jeroglíficos! Con el cómic podrás contar todas las historias que quieras y, a diferencia de cine, no tienes por qué preocuparte del presupuesto, de los actores o de los efectos especiales. ¡Todo depende de tu imaginación!

¡YEEEEPPPA!
¡ESTA VIÑETA SE
ME RESISTE!

Las viñetas son una de las partes más importantes de un cómic. Suponemos que ya sabes para qué sirven, ¿verdad? ¡Claro! Se usan para organizar los innumerables dibujos que hay en una página y dotarlos de cierto orden y coherencia.

¿Te imaginas un cómic sin viñetas? Sería difícil, pues más que un tejeo parecería un collage.

¡Pues sí! Las viñetas son como las pantallas de un televisor, una pasa al siguiente y con la participación del lector ir cambiando el tamaño de la imagen, el color, el sonido de la imagen que va dentro.

TIPOS DE VIÑETA

Como puedes imaginar, hay muchos tipos de viñetas. Las viñetas son como la plastelina, puedes cambiarlas de tamaño y también puedes...

¡Veamos unos ejemplos!

1



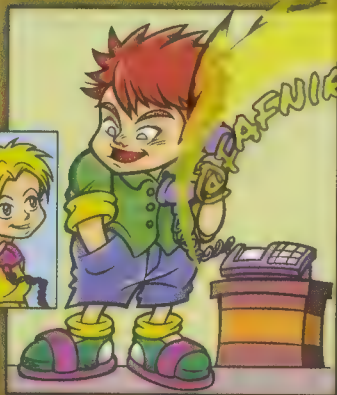
1 VIÑETAS VERTICALES

Son muy largas y sirven para dar sensación de altura. ¡Ay, qué vértigo!

2 VIÑETAS APAISADAS

Sirven para presentar muchos personajes juntos, como en una foto, para mostrar escenarios. Este formato siempre da sensación de amplitud.

3



3 VIÑETAS INTEGRADAS

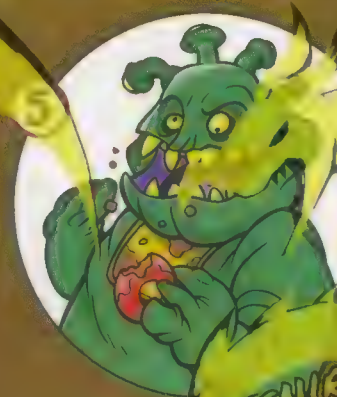
Se utilizan para conectar mejor una acción con otra ¡y sin necesidad de Internet!

4



4 VIÑETAS QUEBRADAS

Sirven para dar la impresión de impacto o de peligro. ¡Cuidado!



5 LAS VIÑETAS MULTIFORMES

Permite crear miles de formas para dar más variedad a la página. ¡Qué guay!

entrevistamos a

Max ha sido el ganador del Premio del Salón del Cómic de Barcelona de este año. Además de dibujar sus propias cómics, este artistazo es un gran ilustrador. Vamos a conocerle un poquito más.

Por Juanjo Sarto

DIBUS: ¿Has siempre trabajado para un público adulto, ya que las historias que quieres contar no eran infantiles. ¿Cuál fue tu primer trabajo para chicos jóvenes?

MAX: Fue la Biografía de Turpin, una serie de historietas que se publicaban en el suplemento infantil de El País.

DIBUS: ¿Cómo se le ocurrió dibujarlas?

MAX: Cuando yo estaba dibujando para un amigo, me pidió que le dibujara algo para un periódico infantil.

DIBUS: ¿Qué indicaciones te dieron?

MAX: Sólo me dijeron que tenía que ser para chicos de entre ocho y doce años... creo recordar.

DIBUS: ¿Cómo se le ocurrió la idea?

MAX: De entrada, me costó un poco. Tuve que ponerme en una situación mental en la que no me había puesto antes, a la hora de contar una historia.

DIBUS: ¿Tienes hijos?

MAX: Sí, pero mi hijo debía de tener unos tres años. ¡Y como no era la edad que yo quería, me ayudé a ponerme en situación. ¡Fue una gran ayuda poder hacer el trabajo sin tener a mi hijo!

DIBUS: ¿Por qué?

MAX: Aunque mi hijo no tenía la edad de los chicos que yo quería, me ayudó a ponerme en situación. ¡Fue una gran ayuda poder hacer el trabajo sin tener a mi hijo!

DIBUS: ¿Cuál era tu objetivo?

MAX: Mi propósito era estimular en los chicos el gusto por los libros, por la lectura.



DIBUS: ¿Cómo se le ocurrió la idea?

MAX: De entrada, me costó un poco. Tuve que ponerme en una situación mental en la que no me había puesto antes, a la hora de contar una historia.

DIBUS: ¿Tienes hijos?

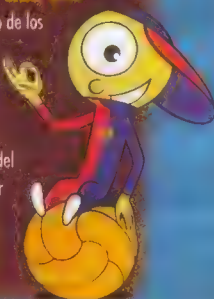
MAX: Sí, pero mi hijo debía de tener unos tres años. ¡Y como no era la edad que yo quería, me ayudé a ponerme en situación. ¡Fue una gran ayuda poder hacer el trabajo sin tener a mi hijo!

DIBUS: ¿Cuál era tu objetivo?

MAX: Mi propósito era estimular en los chicos el gusto por los libros, por la lectura.

Una pequeña biografía

Felipe Intercam... decidió convertirse en... publicando en... "underground" (de... alternativo) de los años 70. II... Siguio como uno de los... de la revista El Vibora, para lo que creó su... A partir de los... a realizar todo tipo de trabajos grá... para artículos, cuentos infantiles, videos e incluso es el diseñador de la mascota conmemorativa del Centenario del F.C. Barcelona. En la actualidad es el editor de sus propias historietas.



Turpin es un personaje muy carismático y divertido que lo pasa en grande acompañando a los niños, aunque de vez en cuando tenga problemas como estos.



DIBUS: ¿Era un propósito pedagógico?

MAX: En absoluto. Más bien intentaba indicarles que allí se podían encontrar mundos que ellos no tenían al lado, que se salían de la cotidiana realidad que era difícil que llegasen a conocer.

DIBUS: ¿Así la encontrabais más cómoda?

MAX: No, pero era una forma de escapar de la realidad. Todo lo que se veía en los libros era más creíble... Otra vez debéis recordar que de dibujar voy en esa dirección.

DIBUS: ¿Y qué tipo de historias eran?

MAX: Eran historias muy simples... O quizá sea que tengo tendencia a dirigirme a gente más adulta, más mayor...

DIBUS: Aquellas historietas no se han reeditado... ¿recuerdamos un poco cómo eran?

MAX: Los protagonistas básicos eran tres: un niño,

una niña... y Turpin, que era el típico sabio loco... Aunque más que loco, era misterioso. Sí, era un sabio misterioso.

DIBUS: Háblanos de Turpin.

MAX: Era un personaje que vivía aislado en una cueva, un poco tenebroso, a lo que los niños le tenían miedo, pero era muy bueno. Y descubrimos que era un tipo con pinta de loco, pero en realidad... ¡poco a poco descubrimos que es un tipo que se preocupa por cosas muy extrañas.

DIBUS: ¿Y dónde entraba la aventura?

MAX: Turpin había inventado una tinta que permitía viajar en el interior de los libros. Los libros estaban impresos con esa tinta. Y Turpin, el típico sabio despistado, en uno de sus viajes al interior de los libros pierde la fórmula que la tinta. Al regresar no recuerda la fórmula. Tiene que volver al libro a buscarla. Pero ha estado en varios libros, y no sabe en cuál de ellos pueda haberla perdido.

DIBUS: Y aquí entran los niños.

MAX: Exactamente. Los niños se prestan a ayudar



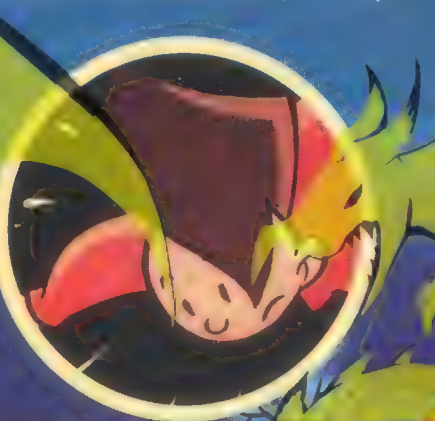
la, pero... Resulta que, por pura casualidad, en uno de los libros, le cogen el guistillo a la aventura... Y se brindan a ayudar a Turpin a encontrar la fórmula.

DIBUS: ¿Cuáles eran los libros?

MAX: Fíjate una selección de los libros que yo tenía con agrado de mis lecturas de la infancia.

DIBUS: ¿Qué libros había en tu lista?

MAX: Estaba en el PAÍS DE LAS MARAVILLAS... También estaban las AVENTURAS DE SIR JACK HOBBS. También estaba la GUERRA DE LOS MUNDOS de H.G. Wells.



Los niños protagonistas de LA BIBLIOTECA DE TURPIN corren toda clase de aventuras.





¡MAX os dedica este fantástico dibujo, dibulectores!

para los lectores de Dibug!

DIBUS: Pero... ¿cómo es posible que no lo sea?

MAX: Sí, también había un capítulo dedicado a los dibujos animados... que ya no era libro: era cine. Y que es así del que estoy más contento, el que me quedó mejor. Porque pude hacer un buen montaje de vídeos.

DIBUS: No eran libros muy infantiles.

MAX: No, no lo eran. Pero es que ya cuando los libros un poco mayores, empezé con ellos. Antes de eso sólo leía cómics.

DIBUS: ¿Y ahora? ¿Sigues leyendo cómics?

MAX: Sí, pero ya no leo tanto. Me gusta más leer de tener los libros. Me gusta más tenerlos.

DIBUS: ¿Qué tipo de cómics lees? ¿De aventuras, de ciencia ficción, de fantasía, de misterio, de terror, o de otros tipos?

MAX: Pues todos. Pero me gusta más leer de tener los libros. Me gusta más tenerlos.

DIBUS: Se nota que nos gustan los cómics.

MAX: Además de todo, cuando yo era niño, no había tal cantidad de cuentos como hoy. Yo sólo recuerdo a Babar.

DIBUS: Pero también has hecho cuentos.

MAX: Les he ilustrado.

DIBUS: ¿Siempre has ilustrado? ¿Nunca has leído cuentos de contar algo?

MAX: Sí... sí... pero no he dado con nada lo suficiente bueno. Lo poco que he escrito es para niños, pero muy infantil.

DIBUS: ¿Y ahora? ¿Sigues leyendo cómics?

MAX: He hecho muchos más... pero me gusta más leer de tener los libros. Me gusta más tenerlos.

DIBUS: ¿Y en historias... ¿qué lees en la actualidad?

MAX: En esa terreno, últimamente, estoy leyendo muchos libros propios. Y también incluye...

DIBUS: Pero eso no es para niños...

MAX: ¡Max te busca en su marullo y saca un tebeo de los que él mismo se autoedita, y me lo da).

MAX: Hablando de niños... Mira, éste es el segundo número de BARDIN, un cómic que autoedito. Y en el tercer número, que saldrá para diciembre, incluiré un cuadernillo central a color, que será un suplemento infantil de BARDIN. Allí crearé historietas para niños, pero como yo sé que los veo. Y esto es algo que dibujaré sin que nadie me lo pague... Ahora que tengo la oportunidad de hacerlo, y para niños. Si alguien quiere verlos, me los puede pedir. Pero eso es todo lo que tengo que decir.

MAX: Pero los niños están hartos de ver cosas que no les interesan. Según la mentalidad bienpensante de los padres, y se aburren!

DIBUS: ¿Entonces... ¿cómo se llama el suplemento infantil?

algunos datos más

LOS CÓMICOS QUE LEÍA CUANDO ERA NIÑO

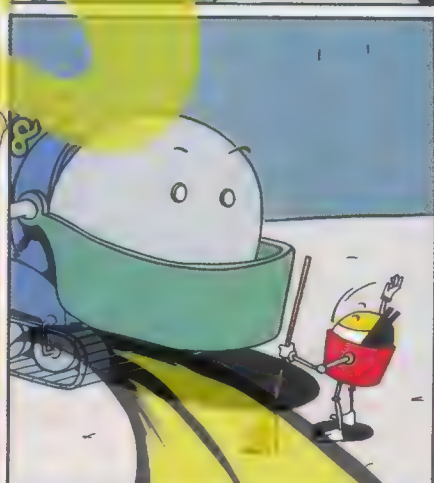
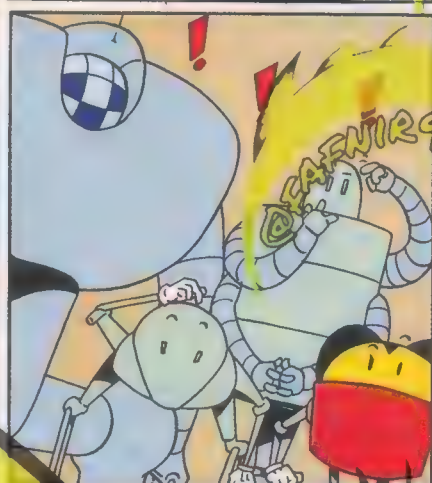
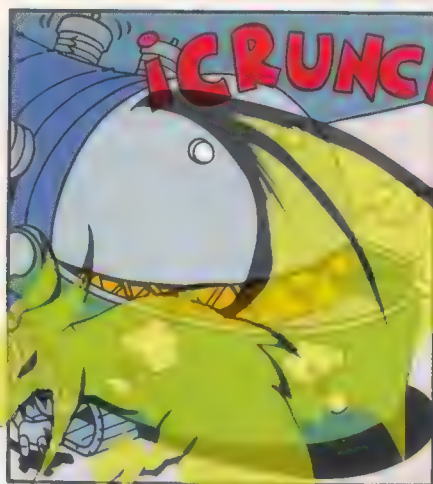
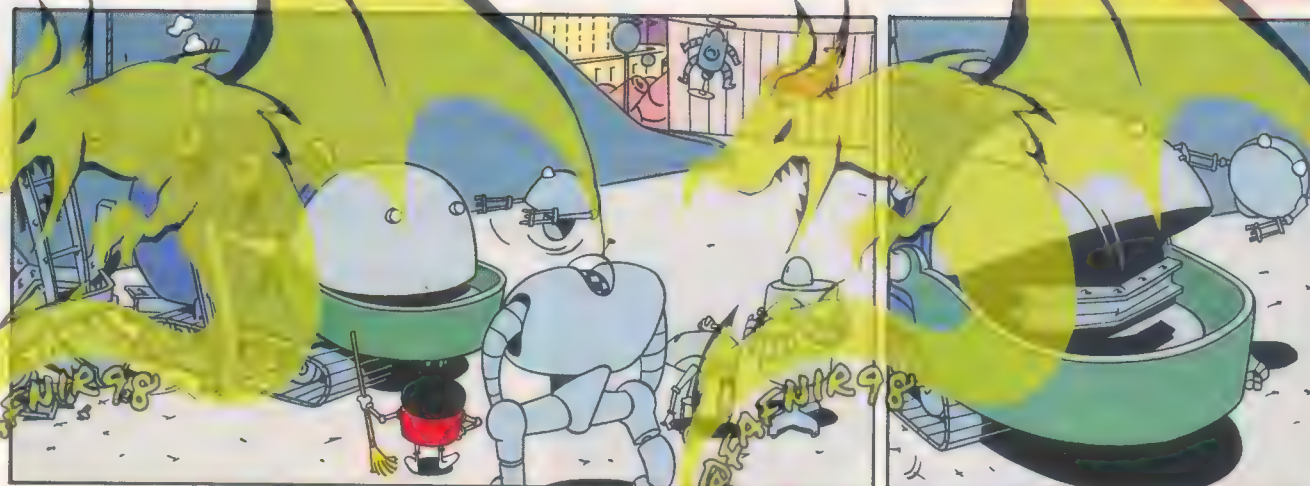
- Tío Vivin
- El Capitán
- El Hombre

LOS LIBROS QUE LE GUSTABAN MÁS

- El libro de la selva, Las hermanas Gilda, El libro de la selva, etc.
- El libro de la selva, El libro de la selva, etc.
- El libro de la selva, El libro de la selva, etc.

LOS DIBUJOS ANIMADOS QUE LE GUSTABAN EN LA INFANCIA

- Bambi, Fantasía, El libro de la selva, El rey León...
- Mister Magoo
- Bugs Bunny, las Merry Melodies...
- Los Looney Tunes.



DIGIMUNDO

Yokomon

¡HOLA, DIBLECTOR! ¿CÓMO TIENES EN TUS MANOS LA SECCIÓN SOBRE DIGIMON QUE TANTO NOS PERTIENES. PARA QUE VEMOS SI TE HACEMOS CASO CUANDO NOS DICES COSAS...

A LO QUE TANTO NOS MENCIONAS AL DIGIMUNDO! ESTÁN ESTANDO ESTANDO ESTANDO A LOS FANS DE DIGIMON Y EN ELLAS ENCONTRARÁS TODA LA INFORMACIÓN IMPRESCINDIBLE SOBRE TU SERIE PREFERIDA. ESPERAMOS TU OPINIÓN Y TUS SUGERENCIAS... NUESTRO OBJETIVO ESTÁ MUY CLARO: ¡HAY QUE SALVAR EL DIGIMUNDO!

TE ESPERAMOS EN

Digimundo
¡Dibos!
Editorial
C/ Piedad, 89
08019 Barcelona

(NO NOS FALTES!)

IMENUDAS VACACIONES!

Imaginate que un día que estás de vacaciones, en la playa, en las vacaciones de verano (en el lugar que quieras) se aparece y aparecen en el exterior unos Digimon que parecen precisamente de un chaparrón de verano. Y entonces, en un gran remolino y luego en una ola gigante tú y el Digimon que te acompaña, un compañero blando y peludo te sonríe a menos de un palmo.

Esto es lo que les ocurrió a los Niños Elegidos y así a Tai y sus amigos a los Digimon. Más tarde se les encargó la misión de salvar al Digimundo para evitar también que ocurrieran desastres. Y ahora, después de tantas aventuras y experiencias extrañas que un niño puede tener, desde luego, que quieres, acompañados por los Digimon que has tenido, si quieres, acompañados por los Digimon que has tenido.

Quizá no hayas tenido una experiencia como la de Tai, pero si crees que es digna de contar.

¡¡Llega el mundo digital!!



DIGIMON NEWS



España: Ya tenemos las **trading cards** (tarjetas coleccionables) con los personajes que han ido apareciendo en los capítulos de la serie de TV. Prepárate, porque en septiembre te espera el fascinante juego de cartas coleccionables de **DIGIMON**. Serán las primeras cartas de la serie que hayas visto nunca.

@FAENIR98

EEUU: En julio llega a Estados Unidos **DIGIMON WORLD**, el juego para **Playstation** de vuestra serie preferida. Este juego promete mucho, pero en nuestro país todavía no tiene fecha de salida.

Japón: Esta primavera se estrenó en Japón la segunda película de **DIGIMON**, ¡todo un espectáculo para los sentidos! Paciencia, todo esto llegará tarde o temprano.

DIGIMON La película

¿Nunca te has preguntado cómo era la vida de Matt, TK, Kari, Joe, Mimi e Izzy se convirtieron en los Niños Elegidos? En esta película podrás verlo, además de disfrutar de otros momentos y misterios como la primera aventura que tuvieron cuando la vieron los Niños Elegidos (la película que empieza la serie). En el presente, el **Digimon Demonio** se ha colado en **Internet** y está **Digievolucionando** y rápidamente adquiriendo cada vez nuevos y terroríficos poderes. Ahora, los Niños Elegidos tendrán que entrar en **Internet** y enfrentarse a este nuevo peligro. ¿Conseguirán vencerlo y salvar la Tierra? En el mes de agosto los fans estadounidenses de **DIGIMON** están de enhorabuena, ya que se va a estrenar en sus cines la película. ¿Cuándo llegará a nuestro país? ¡Os seguiremos informando!

LA HISTORIA QUE PEGA EN JAPÓN



@FAENIR98

Ya hemos visto unos 15 capítulos emitidos en televisión, eso quiere decir que todavía nos queda un poquito en ver estos episodios en nuestras pantallas, pero os adelantamos un poquito el argumento para que vayáis haciendo boca...

Han pasado tres años, y el **Digimundo** y la **Tierra** están en paz otra vez... Hasta que aparece el **Digimon Kaizer**, un malvado ser que desea controlar el **Digimundo** para ser el dueño de todos los **Digimon**. Todos los **Agumon** intentan luchar contra el **Kaizer**, pero el poder para digievolucionar se les agotó. Esta vez, los Niños Elegidos serán: **TK, Kari, Miyako, Daisuke, Iori y Satoru**. ¡Pronto les conocerás!

ADVERTENCIA



@FAENIR98



@FAENIR98



Si ves este estupendo dibujo. Envíanos tu solución al dibujo. ¡Publicaremos los mejores!

@FAENIR98

DIGIMON

...razos. Tanto que... como este, dedicada a los mejores dibujos de **Digimon**. ¿Tai es tu preferido? ¿O lo es **Agumon**? ¿O **Angemon**? Envíanos a tus dibujos de los personajes favoritos de **DIGIMON** a este correo electrónico. Nuestra selección los tienes en la página anterior.

Guerrero tiene 13 años y nos envía este elaborado dibujo de **Angemon** y **Angewomon**, dos de los Digimon más espectaculares de la serie.

Por: Iván Sarto Ilustraciones: Abel Carrasco

Los malos y los aventureros: son los que se saltan las reglas del juego, hacen trampas, traicionan... ¡Tienen el atractivo de lo prohibido! En algunas ocasiones, el "malo" ha resultado tan atractivo para el público que, cuando ha vuelto a aparecer, lo ha hecho de "protagonista bueno", como en el caso de **Terminator**.

2 El protagonista no cae en trampas ni darle problemas al mal... es la actividad del villano la que afecta al héroe y le crea mil problemas... que son los que hacen interesante una aventura.



lo de elidrás de una "Regla de Oro": el "malo" siempre ha de ser superior al bueno, en fuerza y poder. ¡Muy superior!

Por eso, el mundo sea como sea, siempre me he sentido más fuerte que el héroe que lo salva. No tiene ningún interés que un elefante mate a una hormiga... pero sí que lo tiene si sucede al revés.

Por norma general al malo se le representa como alguien con aspecto feo, deforme o monstruoso. Es un truco muy común en el cine y la literatura para representar al personaje que odiamos: el asesino, el villano, el demonio... Si aparece un monstruo en la historia, ya sabemos lo que va a pasar: ¡se va a morir! Pero ¿qué pasa si el monstruo es bueno? ¿cómo lo representamos?

...de algún detalle que resalte su malicia. Por ejemplo: pueden matar a millo-

se mejor en ocasiones no le reprochamos al niño, quizá sea una actividad que lo haga participar más, entonces de lo que se trata puede ser Darth Vader. O también cuando vemos los dibujos animados de sus abuelos, entonces vamos al jefe que es la abuelada.





EL MALO GRANDIOSO

Y ahora pasemos a ver algunos tipos de malos. El primero de ellos es el **Malo Todopoderoso**. En la literatura, a los malos se les llama "épicas" y van desde **LA ILÍADA** o **LA ODISEA** hasta **INDEPENDENCE DAY** y **LA GUERRA DE LAS GALAXIAS**. Son grandes enfrentamientos, los malos están dispuestos a dar la vida... y malos grandiosos que lo pueden hacer. Son los mismos malos que podemos ver en los comics de superhéroes, los famosos villanos. Los malos de este tipo de historias son como humanos parecen dioses. Y para construir este tipo de malos, hay que darle alguna faceta un poco enigmática a los malos que les haga parecer que son invencibles y que pueden conseguir cualquier cosa que deseen. También hay que hacerlos crueles, sin sentimientos, egoístas. Y en los momentos cuando son derrotados por el héroe de la aventura.

Truco: A los lectores a veces les gusta que, una vez derrotado el malo, el héroe lo ridiculice un poco.



EL MALO OCULTO O DESCONOCIDO

características físicas espectaculares, que es un villano. Es el tipo de aventuras policíacas, en las que el protagonista tiene que descubrir quién es el asesino, quién es el que controla los hilos de una conspiración mundial, o quién es el que se dedica a

Este tipo de malo, nunca debe parecerlo físicamente. Su función es la de parecer tan bueno, o tan malo, como los otros personajes que le rodean, los demás sospechosos. Aquí, los guionistas corren el peligro de intentar "disimular" a quién es el villano... y hacer que destaque demasiado "inocente".

Los malos de las aventuras policíacas de intriga tienen que ser necesariamente inteligentes, porque constantemente van a estar



¿ES NO TENGO EL CASO QUIEN ES EL ASESINO?



EL MALO JUNTO AL BUENO

Este tipo de malo, o el esbionista, o el espía, o el que se ha ganado la confianza del bueno y se ha convertido en su compañero. Este tipo de malo es muy apropiado para aventuras largas, álbumes y series por episodios, ya que requiere una historia más larga. Es el malo "traidor". En primer lugar, el protagonista

nota que le ocurren cosas extrañas, pero cree que tiene un enemigo invisible, tiene que intentar saber cuál de sus amigos es el malo y lo descubre, pues el malo lo traiciona hacia atrás. Y cuando descubre al "malo traicionado" y lo neutraliza... el protagonista tendrá que seguir la aventura.

El malo puede ser presentado de dos formas. En la primera, el lector sabe quién es el malo y sabe ver las trampas que le tiende al protagonista. Y en la segunda, el lector no sabe quién es el malo y lo descubre a través del héroe.

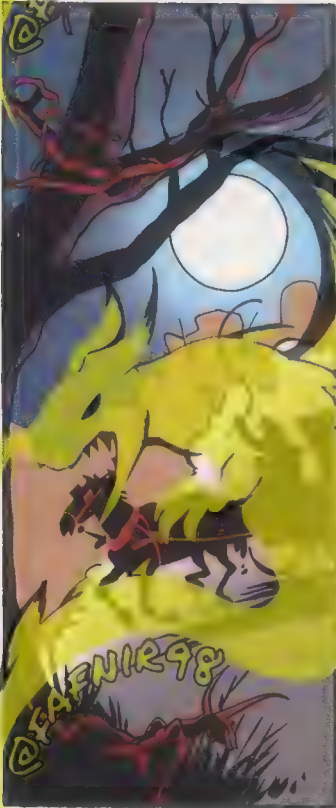


¿QUIERES DEJAR DE LIARME?

PERO YO... ¿QUÉ HE DICHO?

Melusina

Guión: **Enrique Gilson**



TODO ESTÁ
LISTO.

MUY BIEN.
MELUSINA,
DÉJANOS.

¡QUERIDO PRIMO!
ESPERO QUE TE QUEDES
ALGUNAS NOCHES. ¡YA
HE HECHO PREPARAR
LA HABITACIÓN DE
LOS INVITADOS!

VEN A TUS CÓMICS CON FLASH

En estos últimos años Internet ha popularizado un programa que va tirando la vida, el **MACROMEDIA FLASH**. Este programa es una herramienta multimedia aplicable a la creación de páginas de Internet que permite a los diseñadores insertar animaciones realistas y todo tipo de efectos visuales y sonoros.

por el Prof. Chip

Con **FLASH** podemos hacer que las animaciones sean totalmente interactivas, es decir, que lo que ocurra dependa en parte de la persona que visita la página. Así, una de estas animaciones nos permitirá hacer "clic" con el ratón en varios lugares de la pantalla. Es casi como un videojuego, aunque más sencillo.

Por cierto, para poder disfrutar de todas las maravillas que ofrece este programa, deberemos descargar un programa que se encuentra en la página que lleva el nombre Shockwave.



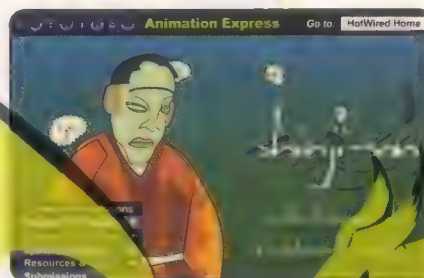
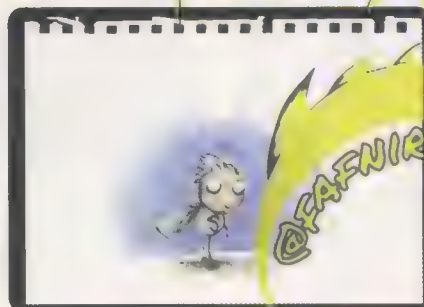
www.shockwave.com

Pero ricemos el rizo. ¿Qué se podría mejorar de los cómics que más nos gustan? Pues está claro: que se muevan, que tengan sonido. En definitiva, que sean más multimedia. Pues gracias a **FLASH** (y también a otros sistemas, aunque no tan extendidos) esto se puede conseguir fácilmente haciendo en la actualidad. Una característica muy útil del programa es que las animaciones creadas con él ocupan muy poca memoria, con lo que se pueden hacer películas muy largas. Otro punto tremendamente interesante de **FLASH** es su versatilidad. Conocer en profundidad el programa requiere un mínimo de aprendizaje, pero para hacer una animación sencilla, sin demasiadas virguerías, no hay que dedicarle demasiadas horas. Lo básico, que es dibujar, pintar y mover las piezas de la animación, se aprende bastante rápido.

LOS E-COMICS (Cómics electrónicos)

En la red hay diversos ejemplos de estos nuevos comics: **7th PORTAL** y **THE ADDISER**, creados por **SL MEDIA** (www.stanleemedia.com), la nueva empresa de **Stan Lee**, el creador de **SPIDER-MAN**, **4 FANTÁSTICOS** y muchos otros superhéroes.

Un hecho importante tanto para los lectores como para los creadores de cómic, es que el cómic electrónico o **E-comic**, rompe las barreras del formato tradicional. Además de incluir animación y sonido, se pueden hacer cómics con tantas páginas como quieras, con cualquier forma. Mueve a tus personajes, hazlos hablar mientras aparecen los bocadillos en la pantalla, haz que las viñetas choquen entre ellas. El futuro del cómic ya está aquí!



mas E-comics

1. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
2. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
3. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)

4. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
5. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)

6. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
7. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)

8. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
9. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)

10. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
11. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)

12. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
13. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)

14. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
15. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)

16. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
17. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)

18. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
19. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)

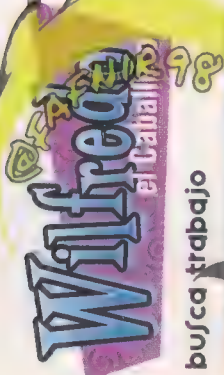
20. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
21. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)

22. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)
23. Stan Lee Media's New Website (4/1/00)

www.docomix.com

www.stanleemedia.com

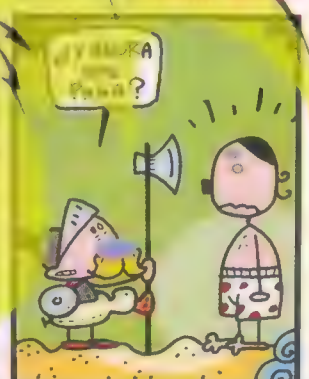
www.stanleemedia.com



búsqueda trabajo



va a la playa



70 **dibus**



A SOPA DE LETRAS

Si, en una playa quedaría mejor una sopa de aleta de tiburón, pero la que nos ofrece nuestro colega el surfista es más normalita aunque, eso sí, lo que has de encontrar son siete cosas relacionadas con la playa.

AFNIR98

AFNIR98

El habitual sabotador ha vuelto a actuar. Esta vez ha cambiado las letras del cartel publicitario de la avioneta de Iván por el número correspondiente a su posición en el abecedario. ¿Nos ayudas a corregir esto para que todos puedan leerlo?

C MUCHO BALÓN

Hay se celebra un campeonato de voley playa, pero parece ser que el sol ha atontado un poco a los participantes y ahora no saben de cuál es la pelota que utilizan. Demuestra que eres todo un entendido en deportes y señálasle la pelota correcta.

D BANDERA

Hay el mar está casi en calma y uno puede bañarse con toda tranquilidad. Hay una bandera que indica eso y E es la encargada de izarla, pero todavía no sabe cuál es! Seguro que tú se lo puedes decir.

E EL CASTILLO

Carlos quiere ser tan bueno haciendo castillos de arena como Emilio, pero no está imitando a Emilio. Carlos es un poco miope y ha cometido seis errores. ¡Échale una mano y descubre cuáles son esas seis diferencias para que pueda llegar a ser todo un "MAESTRO CASTILLERO"!

AFNIR98



NORMA Editorial S.A.
c/ Fluvial, 89.
08019-Barcelona

dibus@norma-ed.es

Quartistas, ¿qué tal el verano? Espero que todos estéis disfrutando de vuestras vacaciones con Dibus! en las manos y con un lápiz y un papel a punto para empezar a dibujar.

• **Gorka Gude** nos escribe desde Fuerteventura (Las Palmas), tiene 14 años recién cumplidos y su gran afición es dibujar. Así nos lo demuestra al enviarnos un dibujo precioso de **Agumon**. Admira como dibujantes a algunos de sus amigos, como Iván Herme, Manolo Pretel y a Javi. También admira y le gustaría conocer a Estefanía Caballero, a la que envía este mensaje: "Pequeña pero gran dibujante, Estefanía, tienes todo mi apoyo, sigue dibujando. Te lo dice tu amiga Gorka". A Gorka le gustaría cartearse con Estefanía, para ello aquí va su dirección: c/ Pelayo - Alfonso XIII nº 8 - 35500 - San Bartolomé - Fuerteventura (Las Palmas)

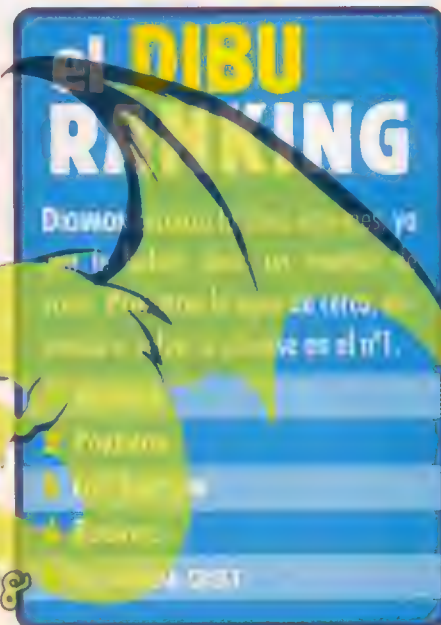


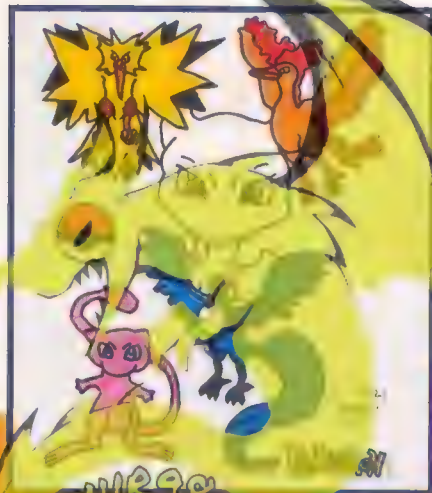
Agumon dibujado por Gorka, de 15 años, Fuerteventura (Las Palmas).

• **Lara Otero** tiene 14 años y es de Redondela (Pontevedra). Le regaló ¡Dibus! a su hermano pequeño de 8 años y le fascinó tanto la revista que se convirtió en una dibujante. Lara, bienvenida al club! Me alegro de que te gusten nuestras secciones, porque yo, ya que las hacemos con mucho cariño. Las series que nos gustan son RANMA 1/2, CITY HUNTER y LA FAMILIA CRECE son buenas series y yo también lo pasé en grande viéndolas. En ¡Dibus! las vemos con mucha emoción a lo nuevo sin dejar de ver las otras series. Espero que El Mando de este mes te haya gustado, ya que reseñamos LAMU y QUEDES DETINGUT! Realmente intentamos ser equitativos. Ah, de paso, felicidades por tu dibujo. Nos ha encantado. El mes pasado recibimos a una estupenda Ranma



Este calor puede incluso con el valiente Ranma. Este calor puede incluso con el valiente Ranma. Este calor puede incluso con el valiente Ranma.





Los Pokémon legendarios dibujados por Alberto Martínez, de 13 años, desde Castillblanco de los Arroyos (Sevilla).

chica y este mes, el iracundo chico recupera su forma original gracias a ti. Aquí lo tienes ^ ^

• **Camino Alama** nos llama desde Ondara (Alicante). La mayoría de las preguntas sobre DIGIMON que le habrán quedado contestadas en el **Digimundo** (espero que te haya gustado). Nos pides dirección en Internet de DIGIMON. Prueba en www.digimundo.com (Digimundo).

• **Alberto Martínez** nos llama desde Castillblanco de los Arroyos (Sevilla), tiene 13 años y nos cuenta mucho que le gustan POKÉMON y DIGIMON. Además, nos cuenta a Jessica Vázquez por sus dibujos y le invitamos a contactar con ella. Si estás por ahí, aquí tienes la dirección de Alberto: c/Antonio Machado nº104 Castillblanco de los Arroyos 41230 (Sevilla)



Pokémon más bonito por Lucina Vilella, de 10 años, desde Girona (Lleida).



Antonio Segura, de 12 años, Elche de la Sierra (Albacete), nos dibuja a Lara Croft con sus pistolas.

• **Antonio Segura** es un dibujante de 12 años que nos escribe desde **Elche de la Sierra (Albacete)**. Al parecer, te gustan mucho las heroínas de los cómics y los videojuegos. Al menos eso deduzco viendo tus dibujos. Tus ilustraciones nos han gustado, sobre todo esta impresionante **Lara Croft**. Seguro que también verán los demás dibujos que hemos publicado que continúes experimentando con las técnicas de dibujo y también inventando personajes, aunque en esta ocasión nos envías un pin-up (dibujo con tu estilo sobre un personaje conocido). ¡Ánimo y a la mesa de dibujo!

• **David Pinilla** tiene 10 años y, como otros dibujantes, es un gran fan de POKÉMON y DIGIMON. En este momento no va a salir ninguna serie que se parezca a estas dos. En Japón y en Estados Unidos se está poniendo



Francesc Barrachina (7 años) nos dibuja desde Menorca (Balears).



Victor Hidalgo tiene 10 años y le gustaría cartearse con otros dibujantes para hablar de DIGIMON y de POKÉMON, sus series preferidas. Ah, también le gustan Los Simpson y los Rugrats. Sus deportes predilectos son el fútbol, el baloncesto y el tenis. Su dirección es: C/ Carmen Descalzo 1ª B 4ª 28801 Alcalá de Henares (Madrid)

• **Claudia Solia** tiene 10 años y es súper fan de DIGIMON. Nunca se la pierde. Le gustan mucho los personajes de Mimi, Joe, Matt, TK y Karlo. También le gustan los mega fans de esta serie. Su dirección es: C/ Joan Salvaterra Passen 9ª 3ª, 4ª 17300 Blanes (Girona)

Quería cartearse. Le gustan estas series: POKÉMON, EVANGELION, EL SAMURAI, SAKURA CAZADORA DE CARTAS, ALL y SABER MARIONETTE J. Promete contestar. Nos envía un dibujo interesante, reproducimos aquí. Su dirección es: Avda. de Burgos nº41 1ª D 26006 Logroño (La Rioja)



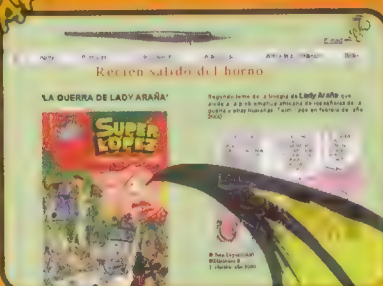
David Calvo ha puesto en marcha un estupendo Club Digimon. En él hay regalos e incluso carnet. Su dirección es la siguiente: C/ Jesús Chazarra Hernández nº4 03205 Elche (Alicante)

DIRECCIÓN que MON

www.CTV...html

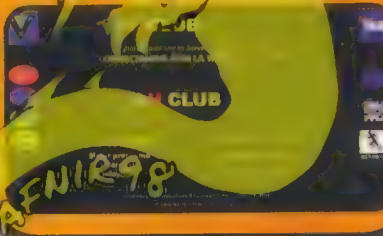
La primera... os damos es...
...hnb!

ijante
ibus!
página



www...os/tve/b...ph...

...océis...e trata de... club.



de moda una serie que se llama **MONSTER RANCHER** y está teniendo bastante éxito. No sabemos si llegará a España, pero cuando tengamos más información te la daremos. Nos pide el dibujo de **Matt** y aquí lo tienes. También nos preguntas cual es la evolución de **Mew** y la respuesta es que este **Pokémon** no tiene evolución, ya que forma parte de los llamados **Pokémon legendarios**.

• **Joanna Nieto** tiene 15 años y nos escribe desde Bilbao. Tiene una gran afición al dibujo y le gustan mucho nuestras secciones didácticas. Esta chica le van las series de procedencia nipona (o sea, japonesas), entre las que destaca **LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO** y **LA FAMILIA CRECE**. Ahora mismo **Joanna** está enganchadísima a **DIGIMON** y además nos pide que incluyamos su dirección para poder cartearse con otros dibucolegas. Aquí la tenéis: **C/Zamacola nº58 4º C 48008 Bilbao**



Matt de DIGIMON.

TOP 10 de PERSONAJES

Personajes que más nos gustan en este ranking de personajes. ¿Qué ocurrirá el próximo mes?

1. Ash (POKEMON)
2. Yagami (DIGIMON)
3. Bart Simpson (LOS SIMPSON)
4. Chomander (POKEMON)
5. Miki Koishikawa (LA FAMILIA CRECE)
6. Remy (Kanna 1/2)
7. Lamu (LAMU)
8. Amelita (Rapunzel)



Fátima Duro nos envía a Tai y Agumon, tiene 11 años y es de Valencia.

CONCURSO STUART LITTLE

Si habéis visto **Stuart Little**, este mes os portamos 10...
...que nos contesten a esta sencilla pregunta:

¿A que es fácil? Pues coge lápiz y papel y envíanos la respuesta a:

NOVINA Editorial
Revista ¡Dibus!
c/ Fluvia 89, 08019 Br...l

¡Recuerda! antes del 30 de...
Los afortunados recibirán una fantástica... de Stuart Little





Ash y Gatomon dibujados por Hugo, de 9 años, de Amor Hermoso (Madrid).



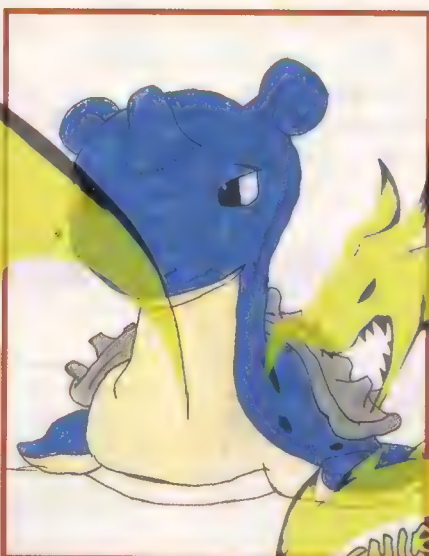
Empar Martín nos dibuja a Pikachu desde Alcañal (Valencia).



Tonet, dondequiera que estés, ¡felicidades por tu dibujo!



Uno de los personajes preferidos de Joanna Nieto, de 15 años.



Benjamin Parra (Barcelona) ha dibujado a su acuático Lapras.



Maria Núñez nos envía a esta guapa cantante desde A Coruña.



SUPERCONCURSO LOS SIMPSON

¡Dónde se celebrará el festival mundial de LOS SIMPSON en octubre!

Envíad vuestras cartas a:

NORMA Editor
Revista ¡Dibú!

c/ Fluvia 89. 08019 Barcelona




GANADORES DIBUCONCURSO BANDA

¡Atención dibucolegas! Aquí os damos a conocer el primer concurso de Banda. Ha sido laborioso y muy difícil escoger a los ganadores, pero aquí están. El primer premio es un fantástico lote de figuras de DIGIMON y los segundos premios son unas figuras DIGIMON. ¡Felicidades!

1er PREMIO

DOBO,
EL AMIGO DE DIBU.

SERGIO BALLESTER REDONDO
13 años, Colmenar Viejo
(Madrid).

Sergio, ¡tu dibujo es genial! Has sabido adaptar a la perfección los rasgos del duende del dibujo y los acabados están bien realizados. ¡Felicidades!

BUCKY,
un duende
dibujado
por José Miguel
Matías Delgado
desde Guadix
(Granada).

COLÁPIZ, un duende-gato de Abel Vázquez Ramos, Santa Comba (A Coruña).

Coloro llega de la mano de Raúl López González desde Moguer (Huelva).

MOSTACHO BILLS y **TUCHI** galopan sin cesar! Stella Maris Guillén, 15 años, Valle de Jíndamar (Las Palmas).

GANADORES DIBUCONCURSO HASBRO

Aquí están los 19 ganadores de las figuras Pokémon de Hasbro. ¡Felicidades a todos, ya que habéis contestado correctamente a nuestras preguntas!

1. ¿Cuáles son las dos evoluciones del Charmander?

Respuesta: Charmeleon y Charizard.

2. ¿Cómo se llaman los dos nuevos Pokémon que aparecen en el corto metraje LAS VACACIONES DE PIKACHU?

Respuesta: Son Snubbull y Merill.

- Rocío de Auta Torralbo (Zamora).
- Javier Sánchez Melgar, Torrejón de Ardoz (Zamora).
- Micael López Moya, Sta. Marguerida i els Monjos (Barcelona).
- Juan García Sánchez, San Juan (Málaga).
- Federico J. Martínez Muñoz, San Juan (Málaga).
- Inma Paredes Alejandre, San Juan (Málaga).
- Álvaro Caballero Gómez, San Juan (Málaga).
- Miguel Monar Díaz (San Juan (Málaga)).
- María García (Málaga).

- Cristina Morán Sánchez, La Manga (Murcia).
- Belén López Morales, Rota (Cádiz).
- Tamara Redondo Senavilla, Aranjuez (Madrid).
- Roberto Royo Sahuguillo (Valladolid).
- Ana Kereiro Otero, Ferrol (A Coruña).
- José María Montilla Campó, Campanillas (Málaga).

DIBUJÓN

El anciano **DIBUJÓN** tiene mucho que contar. José M^o Pérez de Villar Navarro, Vva. de la Serena (Badajoz).

Regla la regla más simple. Jaime Román Bustamante Alcazar de San Juan (Ciudad Real).

DIBUJITA, una buena amiga de Dibu. Sara Cid González, 10 años, Aldeaseca de la Almuña (Salamanca).

¡Hola! Soy Charly, un portaguano, y como es mi amigo Gomu, que lleva los brazos que le sirven para dibujar y eso le da a Gomu brazos y para mí no, eh??

Esta es Gomu

Por Marina Pardo García y Alejandro Izquierdo

Gomu y Gomu ayudarán a Dibu. Marina y Alejandro Pardo García, Mataró (Barcelona).

MINKY, lista para acompañar a Dibu en todas sus aventuras. Eliana Campos Díez (León).

DIBUJOCURSO LA DIBUTIRA • primera parte

Vuestro genio y talento de dibujante se ponen a prueba en la 1ª edición del concurso de dibujos. ¡Divertíos y os vais a divertir mucho! ¡Y originales! En este número de ¡Dibujos! premiaremos la mejor tira y publicaremos a los finalistas. ¡Felicidades a todos!

El segundo ganador y finalista de este concurso se publicará en el número 6 de ¡Dibujos! ¡No os lo perdáis! Recordad que todas las tiras han de ser originales y con personajes de vuestra invención.



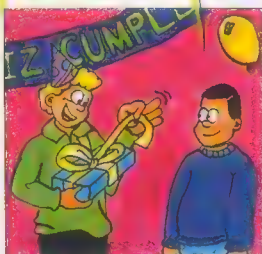
1ER GANADOR

El primer ganador ofrece una historia de dos chicas muy espabiladas. Pero ¡no os preocupéis! ¡El ganador ha ganado un lote de material escolar de Busquets. ¡Enhorabuena!

LAURA AGUIRRE CIFUENTES (MADRID)

FINALISTAS

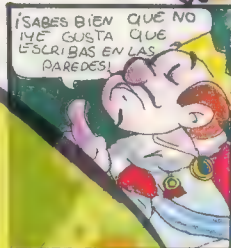
Como hemos recibido tantas buenas tiras (nos ha costado lo nuestro decidir el ganador) publicamos a los mejores finalistas, los que nos han hecho sudar la gota gorda. ¡A los reñers!



1 Julián Larrauri (Madrid)



COSAS de REYES!



2 Maris Guillen (Las Palmas)



3 Pablo Julián Valero, Fuenlabrada (Madrid)

GRAN ENCUESTA ¡DIBUS!

¡Dibucolega, ya llevamos cinco números de ¡Dibús! con artículos, montones de consejos para que tus dibujos sean la monda, entrevistas, trucos y regalos... ¡Y esta es sólo el principio! Consigue una de las 10 camisetas que llevamos diseñando esta encuesta con tus datos y las preguntas contestadas a cambio de una camiseta ¡Dibús!... ¿A qué esperas? Este verano puedes llevar a ¡Dibús! contigo de vacaciones y a cualquier lugar.

1. Nombre: _____ 2. Dirección: _____
3. CP: _____ 4. Población: _____
5. Teléfono: _____ 6. Edad: _____

9. ¿Desde cuándo lees la revista ¡Dibús!?
☐ Desde el nº1 ☐ Desde el nº2 ☐ Desde el nº3 ☐ Desde el nº4 ☐ Desde el nº5

10. ¿Cómo conociste a ¡DIBUS!?
Por televisión: ☐ La 2 ☐ TV3 ☐ Canal 33
Otro medio: ☐ La vi en un quiosco ☐ Me la dejó un amigo

11. ¿Cuántas personas más leen la revista que tú compras?
☐ 1 más ☐ 2 más ☐ 3 más ☐ 4 más

12. Indica qué otras revistas lees, empezando por la que más te gusta:
1. _____ 2. _____ 3. _____

13. Indica cuáles son tus personajes favoritos:
1. _____ 2. _____ 3. _____

14. ¿Cuánto tiempo dedicas a leer cada número de ¡Dibús!?
☐ 1 hora ☐ 2 horas ☐ 3 horas ☐ Más de 3 horas

15. Si algún mes no has comprado la revista, ¿por qué?
☐ Se agotó en el quiosco ☐ Me olvidé ☐ No me dio tiempo

16. Valora lo que hemos ido dando con ¡DIBUS!
Nº1: Guía del juego de cartas de Pokémon, guía de los capítulos de Digimon, postales de la película de Pokémon. ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
Nº2: Guía del juego de cartas de Pokémon, guía de los capítulos de Digimon, postales de la película de Pokémon. ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
Nº3: Minicalendario de verano de Digimon y lámina para colorear. ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
Nº4: Tablero de juego de las cartas de Pokémon y lámina para colorear. ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial

17. Valora los contenidos de ¡Dibús!
1. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
2. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
3. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
4. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
5. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
6. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
7. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
8. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
9. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
10. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
11. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
12. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial

13. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
14. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
15. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
16. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
17. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
18. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
19. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
20. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
21. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
22. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
23. ¿Qué te gusta más? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial
24. ¿Qué te gusta menos? ☐ Regular ☐ No está mal ☐ Bien ☐ Muy bien ☐ Genial

18. ¿Qué nueva sección te gustaría que añadiera?
1. _____ 2. _____ 3. _____

19. ¿Qué nuevos regalos te gustaría que te regalara?
1. _____ 2. _____ 3. _____

20. ¿Qué nuevos regalos te gustaría que te regalara?
1. _____ 2. _____ 3. _____

21. ¿Te gustaría suscribirte a ¡DIBUS! en tu casa?
☐ Sí ☐ No

22. Si te suscribes, ¿cómo te gustaría que te llegara?
☐ Por correo ☐ Por correo electrónico

23. ¿Qué tipo de secciones son las que más te gustan? (Sólo puedes marcar una opción).
☐ Dibujar y pintar ☐ Reportajes de personajes de series ☐ Los cómics

¡La primera
camiseta de Dibu
puede ser tuya!

¡Gana una camiseta ¡Dibús!
Norma Editorial
c/ Fluvia, 89
08019 Barcelona

¡Gana una camiseta ¡Dibús!
de mucha ayuda.

EL VALIENTE CAPITÁN SPIFF, EXTRAORDINARIO EXPLORADOR INTERPLANETARIO, CONTEMPLA LA FORMIDABLE PERSPECTIVA DE UN PLANETA DESCONOCIDO.

¿QUÉ PELIGROS RESECHAN A NUESTRO HÉROE? ¿QUÉ TIPO DE MONSTRUOS ALIENÍGENAS HABITAN ESTE MUNDO?

¿QUÉ EXTRAÑAS AVENTURAS ESPERAN AL INTREPIDO SPIFF? ¿QUÉ EXTRAÑO INCIDENTE ESTÁ A PUNTO DE PRESENCIAR NUESTRO HÉROE?



SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS

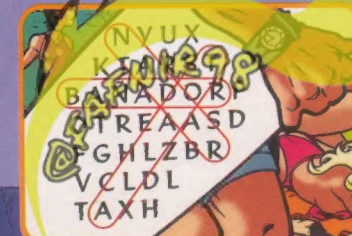
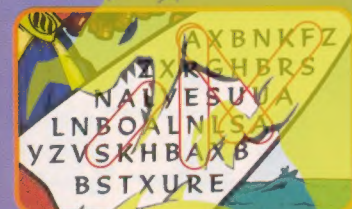
CAPTEL
SOLUCIÓN: El Mirinda.

MUCHO BALÓN
SOLUCIÓN: El cuarto balón.

BANDERA
SOLUCIÓN: La verde.

EL CASTILLO DE ARENA
SOLUCIÓN: En hoja adjunta.

SOPA DE LETRAS
SOLUCIÓN: Agua, Surf, Arena, Sol, Bañador, Toalla, Mochila.



iDIBUS! 6

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡No te pierdas tu cita con iDIBUS! dentro de 30 días!

• Te explicamos cuáles son las películas que vienen, durante y después del verano, como **TITAN A.E.**

• Estrenamos una increíble maratón con dos personajes de aquí...

• Sigue y se amplía el **DICIENDO**. ¡Una sección llena de sorpresas!

• Haremos un divertido viaje por el interesante mundo de los libros y los cómics que no te puedes perder.

• Además, lo pasarás en grande con nuestro regalo, ¡ya lo verás!



NORMA Comics

VENTA POR CORREO

¡Pídelos desde casa!

¿Cómo hacer tu pedido?

¡Muy fácil!

Lee detalladamente las siguientes indicaciones

- Fotocopia la página de al lado para rellenarla con tu pedido.
- Marca la cantidad de cada libro que quieres en la casilla correspondiente y apunta el precio total.
- Añade al final los 650 ptas. de gastos de envío y escribe el importe total del pedido.
- Rellena los espacios con tus datos personales.
- Pago con tarjeta (padres, hermanos mayores) o giro postal a la dirección adjunta en el siguiente punto:

- Una vez rellenado, manda tu pedido por correo a: **Norma Editorial**
Dep. venta por correo
Fluvià, 89
08019 Barcelona

- También puedes mandar tu pedido por fax al número 93 308 15 36, o por correo electrónico a correo@norma-ed.es

Cuando recibamos tu carta, te mandaremos los libros, y en cuatro días (según existencias) los tendrás en casa. Si tienes alguna duda puedes llamar al 902 120 144.

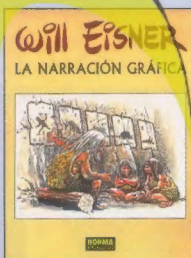
COMPRAR DE LA FORMA MÁS FÁCIL

Por fax:
93 308 15 36

Por e-mail:
correo@norma-ed.es

Por correo:
Fluvià, 89.
08019 Barcelona

Con la garantía de NORMA Editorial



POSTALES



POSTER 1



POSTER 2



POSTER 3



POSTER 4



POSTER 5



POSTER 6

LLAVEROS POKÉMON



PIKACHU

CHARMANDER

SQUIRTLE

BULBASAU

MICROPELUCHES POKÉMON



PIKACHU

BULBASAU

MEOWTH

SNORLAX

DRATNI

MEWTWO

SQUIRTLE

CHARMANDER

SET DE 2 MICROPELUCHES POKÉMON



SQUIRTLE + SPEAROW

PIKACHU + SANDSHREW

CHARMANDER + CHANSEY

BULBASAU + POLIWHIRL

MEOWTH + PONYTA

¡GRATIS!

un regalo sorpresa por cada pedido superior a 5.000 ptas.

NORMA Comics

Encontrarás nuestras librerías en estas ciudades:

Barcelona

Passeig de Sant Joan, 7 y 9 • Tel.: (93) 245 45 26

Barcelona

c/ Rosselló, 237 • Tel./Fax: (93) 237 40 56

Cambrils

Rambla Jaume I, 29 • Tel.: (977) 79 46 77

Castelló

c/ Alfoz, 1 • Tel.: (964) 25 68 72

Alicante

c/ Andrés, 122 • Tel.: (981) 20 97 61

Girona

c/ Emili Grahit, 67 • Tel.: (972) 22 47 29

Granada

Centro Comercial Neptuno, local 78 • Tel.: (958) 25 83 02

Madrid

c/ Preciados, 34 (Centro Mail) • Tel.: (91) 701 14 80

Málaga

Centro Comercial Málaga Plaza • Tel.: (95) 207 01 79

NÚMEROS ATRASADOS DE ¡DIBUS!

PRODUCTO	PRECIO	TOTAL
¡DIBUS! nº1 (carpeta Pokémon de regalo) <input type="checkbox"/>	495 ptas.	
¡DIBUS! nº2 (Guía Pokémon, Guía Digimon, postales Pokémon y cromos Rugrats de regalo) <input type="checkbox"/>	495 ptas.	
¡DIBUS! nº3 (Mini-calendario de verano de Digimon de regalo) <input type="checkbox"/>	495 ptas.	

LIBROS PARA APRENDER A DIBUJAR

La narración gráfica (por Will Eisner) <input type="checkbox"/>	2.600 ptas.	
Cómo dibujar manga <input type="checkbox"/>	2.200 ptas.	
Cómo dibujar cómics: Heroes y villanos <input type="checkbox"/>	2.500 ptas.	
Cómo dibujar super Villanos <input type="checkbox"/>	1.600 ptas.	
El gran libro de cómo dibujar cómics <input type="checkbox"/>	2.200 ptas.	

PÓSTERS DIGIMON

Póster 1 <input type="checkbox"/>	Póster 4 <input type="checkbox"/>	895 ptas. c/u
Póster 2 <input type="checkbox"/>	Póster 5 <input type="checkbox"/>	895 ptas. c/u
Póster 3 <input type="checkbox"/>	Póster 6 <input type="checkbox"/>	895 ptas. c/u
Postales (juego de 10 postales) <input type="checkbox"/>		495 ptas.

LLAVEROS POKÉMON

Pikachu <input type="checkbox"/>	Charmander <input type="checkbox"/>	775 ptas. c/u
Squirtle <input type="checkbox"/>	Bulbasaur <input type="checkbox"/>	775 ptas. c/u

MICROPELUCHES POKÉMON

Bulbasaur <input type="checkbox"/>	Pikachu <input type="checkbox"/>	Charmander <input type="checkbox"/>	1.750 ptas. c/u
Meowth <input type="checkbox"/>	Squirtle <input type="checkbox"/>	Dratini <input type="checkbox"/>	1.750 ptas. c/u
Snorlax <input type="checkbox"/>	Mewtwo <input type="checkbox"/>		1.750 ptas. c/u

SET DE 2 MICROPELUCHES POKÉMON

Pikachu + Sandshrew <input type="checkbox"/>	2.725 ptas. c/u
Squirtle + Spearow <input type="checkbox"/>	2.725 ptas. c/u
Bulbasaur + Poliwag <input type="checkbox"/>	2.725 ptas. c/u
Charmander + Chancey <input type="checkbox"/>	2.725 ptas. c/u
Meowth + Psyduck <input type="checkbox"/>	2.725 ptas. c/u

Gastos de envío 650 ptas.

TOTAL

CUPÓN DE PEDIDO

Nombre y apellidos
 Dirección
 Población
 C.P. Provincia
 Teléfono

PAGO CON TARJETA

Tipo tarjeta
 Nombre y apellidos titular
 Nº tarjeta (16 dígitos)
 Fecha de caducidad (4 dígitos)
 Firma



Palma de Mallorca

c/ Nureduna, 7 • Tel./Fax: (971) 77 13 25

Palma de Mallorca

c/ Fco. Martí Mora, 14 • Tel./Fax: (971) 78 01 21

Pamplona

c/ Sancho el Fuerte, 31 • Tel.: (948) 27 45 07

Oviedo

c/ Ignacio Álvarez Castela, 1, local 3 • Tel.: (98) 511 36 25

Sabadell

c/ Sant Antoni, 9 • Tel./Fax: (93) 725 89 61

Vigo

Ronda de Don Bosco, 22 • Tel./Fax: (986) 22 51 65

¡Y AHORA TAMBIÉN EN INTERNET!

www.normacomics.com

La tienda virtual de cómics y ocio

Los ejercicios de Fitness más divertidos para los peques.

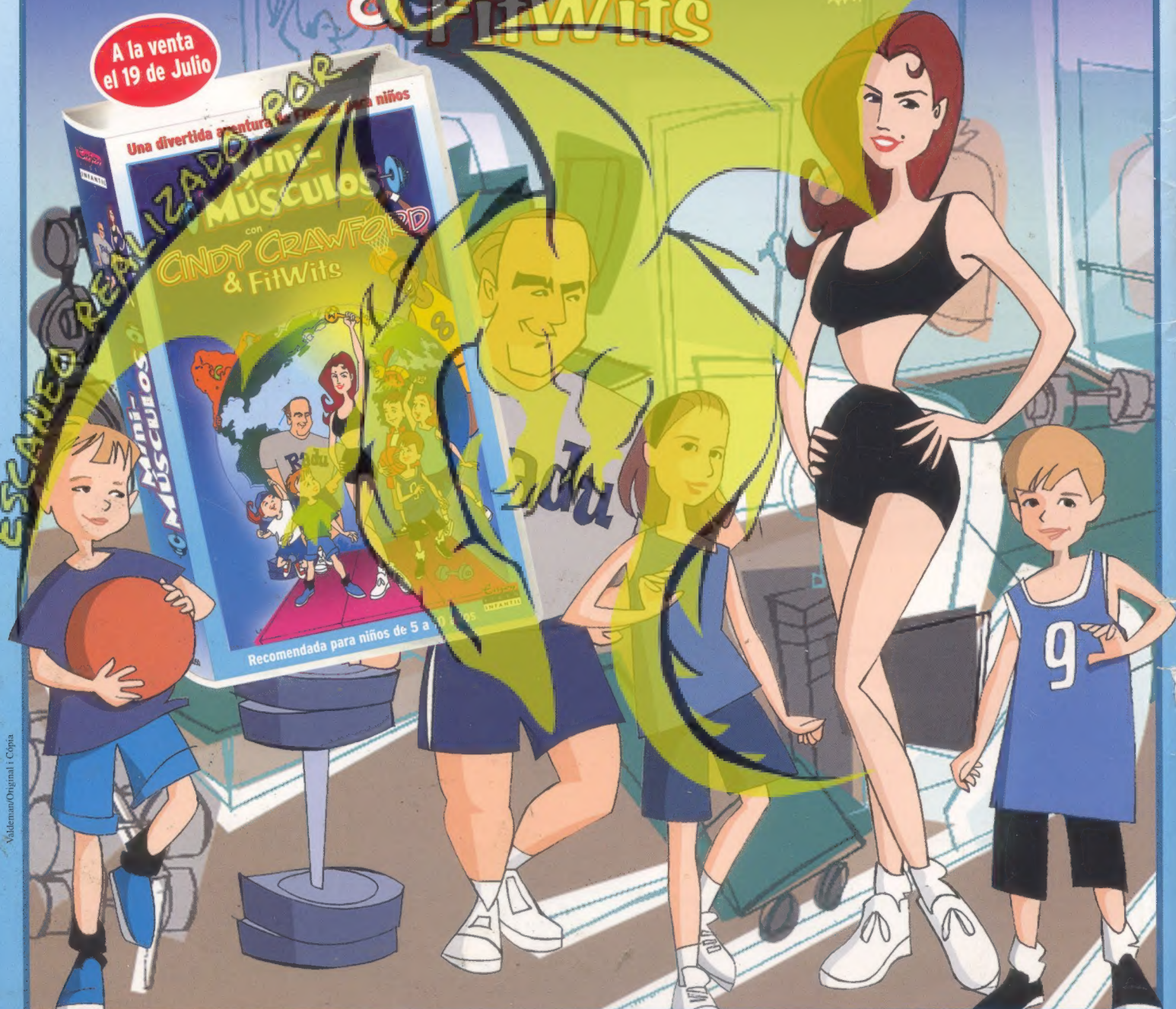
Vive una divertida aventura de dibujos animados
alrededor del mundo con Cindy Crawford

Mini- MÚSCULOS

con
CINDY CRAWFORD
& FitWits

A la venta
el 19 de Julio

Una divertida aventura de fitness para niños
Realizado por
Mini-
MÚSCULOS
con
CINDY CRAWFORD
& FitWits
Recomendada para niños de 5 a 10 años



Valdemar/Original + Copia